100 PAGINAS
COMIQUEANDO
#8 DICIEMBRE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $7.50
YWING
REPORTAJES
TODD MC FARLANE
JOSE MUÑOZ
CHRIS CLAREMONT
TODO SOBRE
METEORO
ESPECIAL
FIN DE AÑO
RECLAMA EL SUPER POSTER DE LOBO VS. CAZADOR

Y ADEMAS: EL FINAL DEL SORPRENDENTE HOMBRE GATO Y UN REPORTAJE A LEONARDO MANCO.

COMIQUEANDO nº9.
Buscala en Febrero.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL DE ANDRÉS ACCORSI

Hola, cómo va! Nosotros estamos francamente extenuados, pidiendo a gritos unas vacaciones. Y no es para menos. Desde Mayo hasta ahora hemos producido nada menos que ocho entregas mensuales con un total de 504 páginas! Y miren lo que es este número! Una mega-masa impresionante! Valió la pena esperar una semana más para tenerlo, no?

En fin, menos auto-franela y vayamos a lo que importa. Llegaron las Fiestas, llega Fin de Año y llega también el momento de clavar un poquito el freno y sentarse aunque sea diez minutos a reflexionar. Y pensando en dónde estamos y cómo llegamos hasta acá, no puedo dejar de acordarme de mis viejos, quienes nos han aguantado y apoyado a Diego y a mi en todo lo que nos propusimos (incluso en esta, nuestra más demencial odisea) sin pedir nada a cambio y tolerando mil y un excesos de nuestra parte. Vieja, Viejo, la verdad es que sin ustedes no podríamos estar haciendo esto que tanto nos gusta hacer. Aprovechando que (según dicen los giles) este es el mejor momento para acordarse de la familia, este número se lo dedicamos a ustedes.

Entre los responsables de que hayamos concretado los modestos logros que son de público conocimiento están, sin duda, nuestros anunciantes, a quienes mucho agradecemos su confianza en este producto y el apoyo que nos brindan promocionando a Comiqueando entre sus clientes. Mil gracias también a las comiquerías del Interior del país, que hacen esfuerzos ciclópeos para que la revista llegue todos los meses a muchísimos comiqueros de domicilios remotos y espíritus tan cercanos a nosotros como los que más.

Tampoco queremos olvidarnos de nuestros amigos dibujantes y guionistas que están siempre dispuestos a atender nuestros llamados, sea para dibujar el Comic de Nunca Acabar, para ilustrar nuestras portadas o para someterse a nuestros minuciosos reportajes. Aprovecho este rinconcito para agradecer muy especialmente a todos los que se cóparon contestando la hiper-encuesta que presentamos en este número.

Gracias también a nuestros detractores, que malinterpretando y buscándole la vuelta a todo lo que decimos nos han enseñado a ser más eficientes, a poner más cuidado y más dedicación en cada frase, con la tenue esperanza de lograr un producto que los conforme, así se dejan de romper las pelotas. No se imaginan lo importante que es tener a un rompebolas soplándote la nuca, diciéndote todo el tiempo "Esto está mal hecho", "Esto es una animalada", " Quién te creés que sos para decir tal cosa?" y demás. Y también a aquellos que, porque sí, hablan bien de nosotros en la radio, la tele, los diarios y las revistas. Los muchachos de la Rock'n Pop, los de La Venganza Será Terrible, Pepe Eliaschev, Caloi, nuestros amigos de La Nación, Página/12 y Generación X, nuestros compañeros de Editorial Perfil...en fin, gente que sin recibir nada a cambio nos ha brindado un apoyo tan valioso como incondicional.

Por supuesto no me pienso olvidar de nuestros colaboradores, esa mezcla milagrosa de sabihondos y suicidas que, sin darse cuenta, están abriendo caminos en el duro oficio de la crítica de comics. Ni de Lucas y sus secuaces, cuyas historietas contribuyeron muchísimo al éxito de Comiqueando. Ni de nuestros diseñadores, los ultra-eficientes miembros del Estudio La Señal. Ni de Rodolfo Hamawi y la gente de Trapacs, que se desloman distribuyendo la revista barrio por barrio y kiosco por kiosco. Muchachos, gracias por tanto profesionalismo, tanto aguante y tanta buena onda.

Y por último, es indispensable acordarnos de los principales responsables de que hoy, en este país, se pueda hacer esta revista. Me refiero, obviamente, a ustedes, los lectores. Los que tal vez hoy se dejaron en el kiosco o en la comiquería los mangos con los que iban a ir al cine o a tomar algo con una minita, o lo que es peor, los mangos con los que le iban a comprar un regalo de Navidad a la vieja o a la novia. No nos alcanzan las palabras para manifestarles nuestro agradecimiento. Esperamos no defraudarlos y esperamos, también, que tengan un gran año '95. Comiqueando va a estar ahí, firme junto a ustedes, como siempre. Como corresponde. Porque para eso están los amigos. Muchísimas gracias por estar ahí, muy felices vacaciones y los espero a mediados de Febrero...en el Salón de la Justicia.

NOTAS

9 **MEGA-ENCUESTA '94.** Dibujantes, guionistas, editores, comerciantes y coleccionistas de comics y afines evalúan el año que se va en una producción periodística impresionante.

40 **REN & STIMPY**
Socios del Exito. Rafael de la Iglesia analiza el humor, la estética y los personajes del dibujo animado más impactante del año.

45 **REPORTAJE A CHRIS CLAREMONT**
Uno de los guionistas más prestigiosos, más taquilleros y más copiados de todos los tiempos nos cuenta en exclusiva cómo es su vida después de X-Men.

49 **X-MEN**
Sólo para X-Pertos. Octava entrega de la historia completa del grupo mutante que revolucionó el mundo del comic.

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA**
Editorial de Andrés Accorsi.

5 **COMIC CLIPS**
Toda la información comiquera del universo con postas y primicias a granel.

33 **EL SORPRENDENTE HOMBRE GATO**
Una nueva creación de Lucas y Claudio Ramírez, que empieza acá y termina en el n. 9.

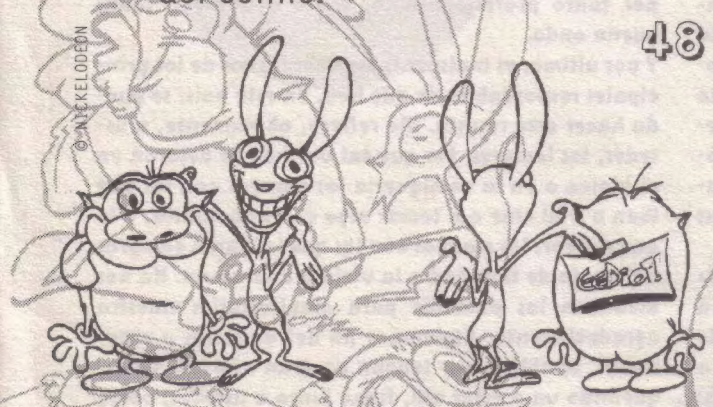
37 **LA PAGINA DEL AVECHUCHO**
Un sesudo estudio de marketing, para entender mejor cómo se comercializan los comics.

38 **FUERA DE JODA**
Andrés Accorsi inaugura un nuevo espacio dedicado al análisis a fondo de los tejes y manejes de la industria del comic.

43 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR**
Hoy: Fede Cueva.

44 **PANTALLAZOS.**
Una catarata informativa, siguiendo de cerca a los personajes del comic que invaden los otros medios de comunicación.

48 **LA VERDULERIA**
Ni siquiera la llegada de las Fiestas ha podido bajar el tono letal y despiadado con que esta sección verduguea a sus víctimas.



Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726)Se aceptan donaciones en efectivo, cheques e invitaciones a morfar en casas de familia.

DICIEMBRE de 1994

COMIC CLIPS

BONGO POR BONGO

El sello editorial que más creció en ventas durante 1994 es, aunque parezca mentira, Bongo Comics, la editorial de Matt "Simpson" Groening. Hace poco tiempo la editorial sufrió la deserción de sus ultra-creativos coordinadores, el matrimonio de Steve y Cindy Vance. Pero esto no detiene a Bongo, que ya está preparando dos nuevos títulos. El primero, listo para salir en Enero, es la mini-serie de Krusty Comics, tres capítulos a cargo de Smythe, Angell y el propio Groening. Para la Primavera yanki del '95 se perfila la otra nueva serie (supuestamente ilimitada) titulada The Secret Files of Lisa Simpson. Mientras tanto, los rumores dicen que Bongo planea abrir el juego y empezar a editar (en algún momento del '95) comics que no formen parte del Universo Simpson. Corré a tu comiquería y llevate unos Bongos para pasar el verano. Y si pasás por un 24 Horas, llevate unas latas de Duff.
(Mr.M.)

CLASICOS A PASO FIRME

Desmintiendo terminantemente los exagerados rumores sobre su defunción, Editorial Columba continúa editando en forma absolutamente regular su tradicional línea de historietas. Además ha insuflado nueva vida a la Colección Clásicos, que cobraría (aparentemente) periodicidad mensual. Para corroborarlo, aparecieron en Octubre el Tomo I de Mi Novia y Yo (Robin Wood y Carlos Vogt) y en Noviembre el Tomo II de Aquí la Legión (Robin Wood y García Durán). Aún no se conocen los títulos de las próximas entregas, pero esperamos que el postergado Tomo IV de Nippur de Lagash forme parte de la lista. Y ya que estamos pidiendo, ojalá salga el libro de Gilgamesh el Inmortal, glorioso laburo de Robin Wood y Lucho Olivera. ¿No sería un lindo regalo de fin de año?
(F.G.)

DE GATOS Y RATONES II

Emecé Editores acaba de publicar Maus II: Y Aquí Comenzaron Mis Problemas, segunda y última parte de la obra maestra de Art Spiegelman, única historieta ganadora del Premio Pulitzer. A esta altura no es necsario recalcar las cualidades que presenta esta reconstrucción del genocidio nazi, retratada con rigor en cada gesto, cada mirada y cada palabra de los gatos (alemanes) y ratones (judíos) que recorren las casi 140 páginas del volumen. Realmente imprescindible, Maus es un cabal ejemplo de la dimensión artística que puede tomar el comic. Como la definiera acertadamente el New York Times, "una historia épica contada en pequeños dibujos".
(F.G.)

EL ILUSTRE CONOCIDO

Si estás cansado de historietas vacías y repetidas hasta el aburrimiento y tenés ganas de contar tu propia historieta, se abrió la inscripción al Taller de Historieta de Hernán "Negro" Botticelli. Técnicas, manejo de guión y creatividad al servicio de tu imaginación, con la coordinación de un verdadero especialista. Si querés más datos, llamá al 542-1770.
(A.T.)

LALIA EN EL OESTE

Los alumnos del taller de Horacio Lalia están exponiendo sus obras (y algunas de su maestro) en el Museo Histórico de Morón, en la calle Casullo 59 de esa localidad bonaerense. La muestra comenzó el 12 de Diciembre y se extiende hasta el 31 de este mismo mes, en el horario de 10 a 16 horas. Si vivís en la zona Oeste del Gran Buenos Aires o si sos un auténtico fan del virtuosísimo cocreador de Nekrodamus, tenés una cita de honor con Lalia y sus discípulos. No te la pierdas.
(A.T.)

EN GOTHAM NADIE PUEDE OIRTE GRITAR

DC y Dark Horse parecen llevarse muy bien, como lo prueban las miniseries Batman vs.Predator II: Bloodmatch, de Doug Moench y Paul Gulacy (a la venta en estos momentos) y la ya anunciada Superman vs. Aliens, que se descuenta exitosa. Tanto que las dos empresas ya se embarcaron en un nuevo proyecto común: Batman vs.Aliens, con el equipo creativo ya definido: el mediocre Ron Marz en los guiones y el máximo esteta norteamericano del horror, Berni Wrightson, en el dibujo. La fecha tentativa de salida es Octubre de 1995, pero con lo lento que suele ser Wrightson para trabajar, es muy probable que se postergue hasta ya entrado 1996.
(F.G.)

EL FINAL DE ROCKETEER

Hubo que esperar tres años y una superproducción de la Disney, pero por fin la resignación que teníamos ante el siempre anunciado y nunca cristalizado descenlace de Rocketeer, puede dejar paso a la desbordante alegría. El próximo 31 de Enero verá la luz el ansiado Rocketeer Adventure Magazine n.3, último número de la miniserie que comenzara en 1988 y continuara en 1991. Dark Horse reemplaza ahora a la extinta editorial Comico y, a pesar del tiempo transcurrido, Dave Stevens jura que la historia quedará redondita. Para la despedida asegura seguir fielmente sus planes iniciales, develando el final real de la saga y no el inventado para el film. ¿Habrá valido la pena la espera? Teniendo en cuenta todo lo que logró Stevens en la saga de Rocketeer, seguro que sí.
(F.G.)

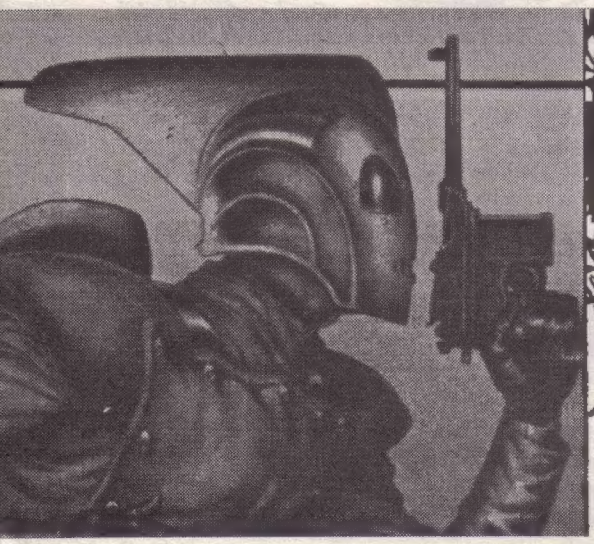
DE LO NUESTRO, LO MEJOR

La historieta argentina no se rinde y sigue ofreciendo nuevos y variados productos. Después de un prolongado silencio, Farsa Comics editó en n.6 del microfanzine Maldita Garcha (0.50 $), reuniendo en sus páginas lo nuevo de Pablo Fayó, Ottoyonsonh, Pablo Parés, Walterio G. y el Marinero Turco. El regreso de Juanito el Chistoso, Un Día en las Montañas con la Familia Pellizca y los problemas existenciales de un sorete abandonado en el fondo del río (lo mejor del número) son las ofertas de esta liberadora publicación.

En el otro extremo (formato grande e impresión offset), llega desde La Plata el n.1 de La Gratarola (2.50 $), impecable producción que reúne a Edu Molina (el autor de Animal Urbano) y David Nahón con un nuevo y apasionante episodio del Detective Dante; y la expresiva y tenebrosa adaptación de La Esperanza realizada con mano segura por Diego Molina. Completan la entrega un unitario de Taladro, un cuento de Norman Brisky ilustrado por Max Luchini y dos páginas humorísticas del maestro cubano Juan Padro (creador de Elpidio Valdez y animador de Vampiros en La Habana y los Quinoscopio). Dos apuestas nacionales realizadas por los artistas de la nueva ola que merecen el apoyo incondicional de todos los amantes del buen comic argentino.
(F.G.)

COMICS Y GOLES

En un noble acto de competencia caballeresca, los chicos del Club del Comic y Planeta Comic se juntaron durante el mes de Noviembre para jugar dos partidos de futbol-5. El Club ganó ambos encuentros, el primero por un lapidario 28 a 7 y el segundo por un ajustado 12 a 11. Los muchachos de las dos comiquerías quedaron muy cebados y ya estamos pensando en organizar, en algún momento del año que viene, un torneo en el que puedan jugar equipos de los negocios, de las editoriales y de los fans que tengan ganas de probarse los botines. Aquellos que se copen con la idea, manden sus datos a la redacción de Comiqueando, así los contactamos ni bien la cosa esté un poco mas armada, okey?
(Mr.M.)



© Dave Stevens

© Edu Molina

LA MUTACION CONTINUA

Las Teenage Mutant Ninja Turtles, el mayor suceso que hayan dado las editoras independientes americanas, se prepara para reconquistar su mercado original. A principios de 1995, Kevin Eastman y Peter Laird, los creadores del fenómeno, retomaran el título mensual (ahora a todo color) de sus quelonios predilectos. La saga centrará su atención en el próximo estadio evolutivo de las cuatro tortugas y Splinter, debido a una nueva e inesperada reacción del agente mutagénico que causara la primera transformación. "La nueva serie será mucho más oscura y pesada que la actual", dicen las gacetillas de Mirage. Aún no está definido si la publicación cambiará o no de nombre, aunque la palabra "Teenage" corre cierto peligro. ¿Será esta la década de las Darker Mutant Ninja Turtles?

(F.G.)

© Eastman & Laird

EL REGRESO DE TARZAN

Dark Horse amplía su línea de licencias (Star Wars, Indiana Jones, The Shadow, etc.) con la adquisición de Tarzan, el rey de la selva creado por Edgar Rice Burroughs en 1912. En Enero del año próximo verá la luz la miniserie de cuatro partes Edgar Rice Burroughs'Tarzan: The Lost Adventure, último manuscrito del escritor sobre el Hombre Mono, que quedara inconcluso tras su muerte y que fue finalizado para la ocasión por Joe Lansdale (guionista de los comics de Jonah Hex y The Lone Ranger). Acompañan al texto una serie de ilustraciones especiales realizadas por Tom Yeates, Charles Vess, Gary Gianni y Mike Kaluta y las portadas de Arthur Suydam. Inmediatamente después aparecerá el comic Tarzan vs.Predator at the Earth's Core, cuatro números escritos por Walt Simonson y dibujados por Lee Weeks que enfrentarán a Tarzan con el famoso monstruo del cine en una cruenta lucha por el destino de los dinosaurios que habitan el reino subterráneo de Pellucidar (otra creación de Burroughs que tuvo su propia colección de novelas). El último proyecto planea unir a Lord Greystoke con el primer personaje nacido de la fértil imaginación de Burroughs, John Carter de Marte, en una aventura ambientada en el planeta rojo. Si las ventas son las esperadas, tanto Tarzan como John Carter pasarían a disfrutar de su comic-book mensual.

(F.G.)

© E.R.Burroughs

EROTISMO EN TIEMPO RECORD

Fuentes allegadas a la editorial de la familia Scutti nos revelaron que uno de los proyectos que planean para el '95 es editar una revista de historietas...erótica. En un formato más chico que la Skorpio y con menos páginas (como las revistitas italianas) se está gestando para mediados del año que viene Cat's. Aparte de contactar a los grandes artistas de Skorpio para que aporten su granito de arena, Record quiere sangre nueva en este proyecto y lanza un nuevo concurso para aficionados dentro del comic erótico. Participan historietas completas, las cuales podrán ganar como Mejor Dibujo, Mejor Guión y Mejor Historieta Integral. El premio: publicar en Cat's. De pincharse este proyecto, los ganadores del concurso pasarían a la veinteañera Skorpio. Hay tiempo de presentar sus comics chanchos hasta el 30 de Marzo en Avda. de Mayo 791, 1er piso of.4, sólo fotocopias, de cuatro a ocho páginas de extensión y a esperar la Skorpio de Mayo con los resultados. Suerte.

(A.T.)

MARVEL, LA EDITORIAL DEL AÑO

Sin duda la editorial que más dio que hablar a lo largo de 1994 fue Marvel Comics, la empresa líder del mercado americano. Y no es para menos. Marvel empezó el año comprándose la empresa de trading cards Fleer, una de las más grandes de este rubro. Poco después volvió a aunar fuerzas con DC para producir el team-up de Batman y Punisher y con Archie Comics, para otro team-up entre el susodicho justiciero y el pelirrojo de Riverdale. Además, reabrió sus puertas el estudio de animación de la Marvel Films, que produjo la primera temporada de Marvel Action Hour, un show de dibujos animados de Fantastic Four y Iron Man que acaba de estrenarse en EEUU. Esta misma división está por lanzar la nueva serie de Spider-Man.

Volviendo al campo del comic, Marvel compró la licencia para producir y comercializar muchísimos títulos con los personajes más exitosos de Disney y se hizo cargo de la comercialización de la línea de comics de Harvey, que en este momento está parada por problemas financieros. Además consiguió los derechos para producir comics protagonizados por los personajes clásicos del King Features Syndicate (Phantom, Prince Valiant, Flash Gordon, Mandrake) y siguió explotando con gran éxito las licencias de Barbie, Ren & Stimpy y Beavis & Butt-Head. A esto hay que sumarle la compra de la editorial Welsh Publishing que, además de varios títulos no relacionados con el comic, publicaba la Superman and Batman Magazine, bajo licencia de la DC.

Hace un par de meses, la Marvel sufrió una importante reestructuración, con el alejamiento de Tom De Falco de su cargo de Jefe de Coordinadores. Ahora en vez de uno, los Jefes de Coordinadores son cinco: Carl Potts (al frente de todos los títulos que no son de super-héroes, desde Conan hasta La Sirenita), Bob Budiansky (a cargo de toda la línea Spider-Man), Mark Gruenwald (dirigiendo casi todo el Universo Marvel, incluyendo los títulos de Avengers, Force Works, Fantastic Four y Silver Surfer), Bobbie Chase (a cargo de la onda "dura" del Universo Marvel, como Hulk y Ghost Rider, y de la línea 2099) y Bob Harras (mente maestra detrás de todos los títulos de los mutantes).

En lo que a mutantes respecta, Marvel logró desplazar a Spawn del puesto nº1 de ventas con su nuevo título Generation X y se encuentra, además, en serias tratativas para llevar a los X-Men a la pantalla grande. Como si esto fuera poco, este año se inició la construcción del parque de diversiones Marvel (una especie de Disneyworld poblada por las creaciones de Stan Lee), un gigantesco complejo situado en la Baja California, que abrirá sus puertas en 1997.

La última joya en la corona de Marvel fue la inesperada compra de la Malibu Entertainment. Si, así es. Marvel se compró la Malibu Comics y la empresa de juegos interactivos que se había fusionado el año pasado con dicha editorial. Se dice que Marvel estaba buscando hacerse fuerte en la Costa Oeste (bastión de su archirival, Image) y se decidió a comprar nada menos que la quinta editorial del mercado. Parece que ya están reestructurando los cargos directivos y los equipos creativos a lo largo y a lo ancho de lo que fue la Malibu, lo cual nos deja con muchos interrogantes. Para empezar, la Malibu publicaba varios títulos licenciados (Star Trek Deep Space Nine, Mortal Kombat, Bruce Lee, etc.) y no se sabe cuál será la actitud de los licenciatarios frente a los nuevos dueños de la editorial. Además, el Ultraverse (imprint principal de Malibu) tenía varios crossovers ya pautados con la DC. ¿Los respetará Marvel?. Por otro lado, Malibu estaba produciendo las versiones para TV y dibujo animado de varios de sus personajes. No se sabe si Marvel respetará los contratos firmados, si cancelará estos proyectos o si pasarán a la orbita de Marvel Films. Y lo más importante... ¿Qué va a pasar con la línea Bravura? Es obvio que los creadores que la integran se unieron a Malibu para no trabajar para las grandes editoriales, y en especial para Marvel. ¿Se irán a otra editorial? ¿Se quedarán? ¿Se separarán? Estas son apenas algunas de las preguntas que iremos develando con el correr de los meses.

Habrá que ver si toda esta política agresiva e imparable de la Marvel logra llevarle alguna satisfacción monetaria a sus accionistas que son los que, a la larga, tienen la última palabra y los que vieron bajar el valor de las acciones de esta gigantesca compañía a lo largo de casi todo el año. Seguiremos informando.

(A.A.)

MEGA-ENCUESTA '94

1994 se va y la idea es tan obvia que se cae de madura: Encuestar a la gente que conforma el espectro del comic en Argentina y proponerles evaluar juntos los sucesos del año que termina. Con esa consigna entrevistamos a casi 100 personalidades, incluyendo a dibujantes, guionistas, humoristas, editores y coleccionistas, tratando de cubrir todas las áreas de la historieta y sus aledaños. Entre los creadores a los que no logramos encuestar se destacan Carlos Meglia y Gustavo Trigo (de viaje en el exterior), Caloi y Diego Bianchi (protegidos por inexpugnables contestadores automáticos) y una interminable lista de autores que se mudaron recientemente (Mario Rulloni, SolRac, Luis García Durán, etc.) o que simplemente son imposibles de localizar en los números telefónicos que teníamos a nuestro alcance (Lucho Olivera, El Tomi, Edu Molina, Maitena, etc.). Las encuestas fueron realizadas durante la última semana de Noviembre y la primera de Diciembre por un equipo integrado por Andrés y Diego Accorsi, Rafael de la Iglesia, Hernán Botticelli, Fernando García, Diego Grillo Trubba y Mr.Master. Las preguntas (exactamente las mismas en todos los casos) fueron las siguientes:

1) ¿Qué rescata/s como lo más positivo del '94?

2) ¿Qué le/te pareció lo más negativo?

3) ¿Qué dibujante o qué historieta lo/te impactó más en este año?

4) ¿Qué proyectos tiene/tenés para el '95?

5) ¿Qué es lo que más le/te gusta de Comiqueando?

En las próximas páginas presentamos las respuestas esbozadas por un verdadero Quién es Quién del ambiente historietístico nacional. Les proponemos que las analicen y que cada uno saque sus propias conclusiones.

CARLOS ALBIAC
(Guionista)
1) No rescato nada positivo, porque está todo muy mal.
2) La caída de Columba.
3) Vi unos dibujos de un pibe que se llama Gabriel Rearte, que publicó una historieta de cuatro páginas en Columba, que me pareció fabuloso.
4) Seguir trabajando con los italianos, como hasta ahora.
5) No sé, porque no la vi nunca.

QUIQUE ALCATENA
(Dibujante)
1) Un año más de vida, que no es poco.
2) El poco coraje editorial.
3) Tom Mandrake y Mike Mignola.
4) Hacer una miniserie de Batman para DC y seguir con Fantastic Four para Marvel.
5) Toda, pero me gustaría que rescataran más las cosas nacionales.

GUSTAVO AMEZAGA
(Guionista)
1) Nada.
2) El año '94.
3) Leo Durañona, que está siempre presente. Ya es un clásico.
4) Tengo algunos proyectos pero son sólo eso: proyectos.
5) La cantidad de información que tiene.

WALTER ARMADA
(Coleccionista)
1) La creacion de la colección Fate, de la DC.
2) Zero Hour.
3) Los dibujos de Tom Grummett.
4) Seguir coleccionando.
5) Que las noticias son realmente frescas y Comiqueando TeVé, la historieta de Dani The O.

EMILIO BALCARCE
(Guionista)
1) Nada, porque este año no trabajé profesionalmente.
2) Que en Argentina está desapareciendo todo, menos los superhéroes.
3) La Casta de los Metabarones, de Jodorowsky y Juan Giménez. Los guiones de Mazzitelli también me gustan mucho. En cuanto a dibujantes, el último buen dibujante joven que vi fue Manco.
4) Estoy preparando un trabajo para Italia con Guillermo Donés. Son una serie de unitarios con la Guerra del Golfo como tema común. Y posiblemente a partir de mitad de año hagamos algo con Zanotto.
5) Las notas sobre comics, en general, me parecen muy buenas.

RICARDO BARREIRO
(Guionista)
1) Que parece que los canales de TV de aire y de cable andan con ganas de producir series y mini-series.
2) La cantidad de revistas que cierran por la crisis económica.
3) Sin City, de Frank Miller.
4) Con Solano López estamos armando una tercera parte de El Eternauta muy enganchada sobre todo con la primera.
5) No sé porque no la leí nunca.

LISANDRO BERENGUER GRASSI
(Conductor, No Tan Comix/ Director, Juegos de Qué)
1) Que George Lucas filmó la cuarta de Indiana Jones, que está re- masterizando Star Wars, que está preparando la segunda trilogía y la aparición de No Tan Comix.
2) Que Marvel se está chupando a las editoriales independientes.
3) Hellshock, Spectre, que me partió la cabeza, y también me gustó mucho Gen 13.
4) Agrandar el programa, seguir con la Revista De Qué y el proyecto posta no te lo puedo decir porque se quema.
5) El Cazador, La Verdulería y La Página del Avechucho.

ENRIQUE BRECCIA
(Dibujante)
1) La gestión global del gobierno peronista.
2) Todo lo que atenta contra esta gestión.
3) Una exposición de esculturas etruscas que vi en Florencia.
4) Robarle el movicom a Norma Pla.
5) No la conozco.

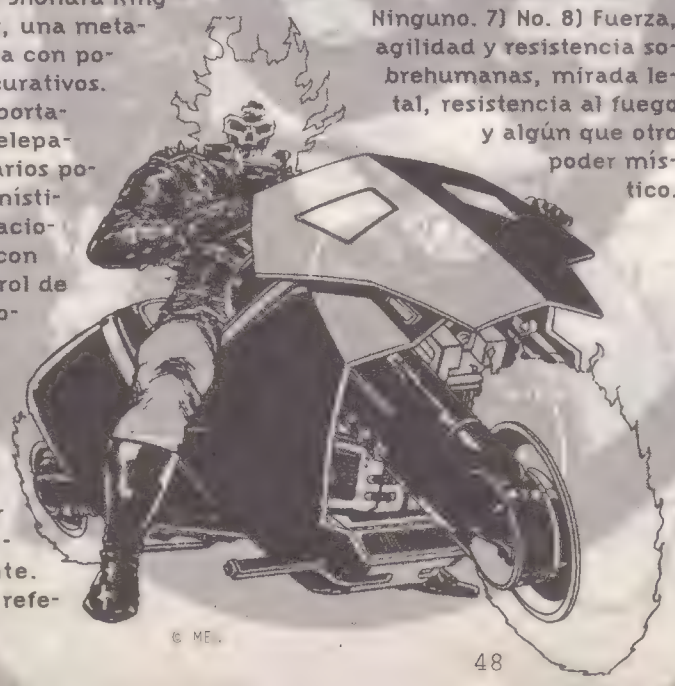
DIBUJO DE SIMON BISLEY

ANARKOMIX EL ORACULO

El omnisciente manantial de sabiduría vuelve a ponerse al servicio de los lectores que lo consultan, intentando develar las incógnitas que les quitan el sueño. Aquí están:

☛**Eduardo Cabrera** pregunta: **1)** ¿Qué poderes tiene el Señor Milagro?. **2)** ¿Van a aumentar el precio de Comiqueando?. **3)** ¿Son amigos de la gente de Perfil?. **4)** ¿Qué opinan del comic Gen?. **5)** ¿Qué pasó con Editorial Zinco, que no publica más comics?. **6)** ¿Batman se operó las piernas o se curó de repente?. **7)** ¿Qué poderes tiene Raven?. **8)** ¿Qué poderes tiene Infierno?. **9)** ¿Qué pasó con el Vigilante?. **10)** ¿Spider-Man se retira?.

•Respuestas: 1) Ninguno que no tenga cualquier nativo de Nueva Génesis. 2) Si, probablemente en el n10, cuando le agreguemos 8 páginas más. 3) Si. 4) Si te referís a Gen 13, nos parece muy decente. 5) Editorial Zinco publica comics casi todos los meses. 6) A Batman lo curó Shondra Kingsolving, una metahumana con poderes curativos. 7) Teleportación, telepatía y varios poderes místicos relacionados con el control de las emociones, muy difíciles de detallar sintéticamente. 8) Si te referís a Infierno, tiene el poder de emitir fuego, volar y ser inerte al fuego y las altas temperaturas. 9) Si te referís a Adrian Chase, se suicidó. 10) No.



© ME.

☛Algunas de las miles de preguntas de **Santiago Cabrera: 1)** ¿Comic Shop ahora es Planeta Comic?. **2)** ¿Qué poderes tiene Venom?. **3)** ¿El nuevo Superman tiene los mismos poderes que el viejo?. **4)** ¿Cuánto falta para que Zero Hour se publique en castellano?. **5)** ¿Wolverine es integrante de X-Force?. **6)** ¿Qué poderes tiene Moon Knight?. **7)** ¿Venom y Carnage tienen los mismos poderes?. **8)** ¿Qué poderes tiene Ghost Rider?. **9)** ¿Qué poderes tiene Radioactive Man?. **10)** ¿Van a haber nuevos miembros en Next Men?.

•Respuestas: 1) No. Comic Shop ahora es La Cripta. 2) Fuerza, agilidad y resistencia sobrehumanas, garras y lengua retráctil. 3) No hay ningún nuevo Superman. 4) No se sabe si Zero Hour se va a publicar en castellano. 5) No. 6) Ninguno. 7) No. 8) Fuerza, agilidad y resistencia sobrehumanas, mirada letal, resistencia al fuego y algún que otro poder místico. 9) Super-fuerza, vuelo e invulnerabilidad. 10) No en el futuro cercano.

☛**José Luis Boterberg** pregunta: **1)** ¿Qué relación hay entre la Supergirl que murió en Crisis y Poderosa?. **2)** ¿Cuántos grupos de mutantes surgieron a partir de los X-Men?. **3)** ¿Después de Turok, en qué otros comics trabajó Bart Sears?.

•Respuestas: 1) Ninguna. 2) Los New Mutants (que ahora son X-Force), X-Factor, Excalibur y Generation X. 3) Hizo dos números de Violator y ahora edita su propio comic, Brute & Babe.

☛Algunas de las muchas preguntas de **Pablo Alonso: 1)** ¿Cómo se publicó Eclipso en los EEUU?. **2)** De haber seguido gobernando el Monarch, ¿habría existido la Legión de Superhéroes?.

•Respuestas: 1) Si te referís a Eclipso: The Darkness Within, se publicaron más de 20 anuales enmarcados por dos bookends. 2) No hay forma de saberlo.

☛**Paula Gómez** pregunta: **1)** ¿Sigue existiendo la Cazadora en el Universo post-Hora Cero?. **2)** ¿Se sabe si el hijo de Poderosa tiene algún poder? ¿Y el de Donna Troy?. **3)** ¿En qué anda Poderosa ahora?.

•Respuestas: 1) Si. 2) Se supone que el hijo de Poderosa tiene una gran cantidad de poderes mágicos. El hijo de Donna Troy es Lord Chaos y tiene más poderes de los humanamente enumerables. 3) Aparece esporádicamente en la JLA. Su última aparición fue en los ns 94 y 95.

vení volando !!

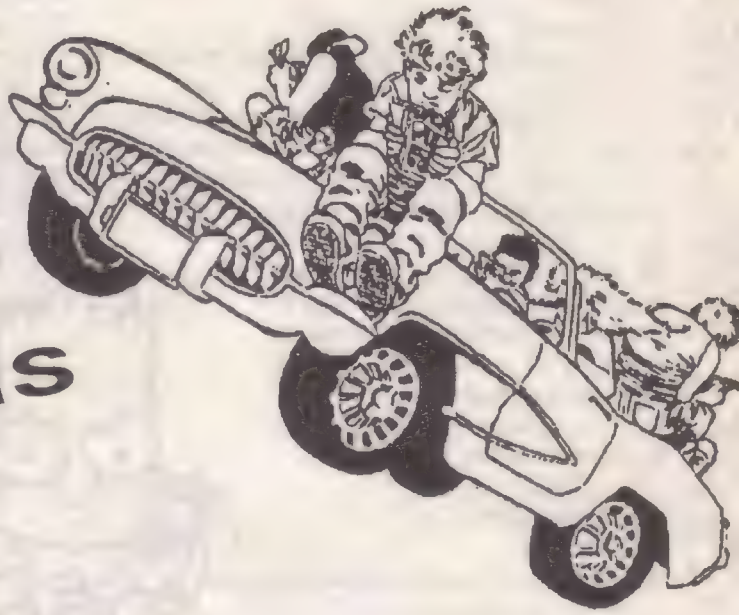
comics

remeras

cine

figuritas

posters



entelequia

talcahuano 470
tel: 40-0886
y
juramento 2584
(belgrano)
tel: 788-4521

-envíos al interior
-ventas al por mayor

PATRICIA BRECCIA
(Dibujante)
1) La camada de gente que viene empujando y buscando espacios.
2) La ausencia de editores que se jueguen por hacer revistas de historietas argentinas y en cambio apuestan a las porno, porque se venden fácil.
3) José Muñoz.
4) Seguir publicando en Italia e insistir en la búsqueda de editores argentinos que se animen a publicar material de aquí.
5) No sé porque no la leí nunca.

OSCAR CAPRISTO
(Dibujante)
1) Fue un año que se destacó por tener mucho laburo.
2) Los editores argentinos son unos irresponsables y los de afuera (sobre todo los de Europa) están en la misma. Los editores responsables son raros, hay pocos.
3) Sin City, de Frank Miller.
4) Seguir publicando en Europa y tratar de colocar algo acá, porque si no tenés al público de acá, sos un paria. Y tengo una serie de contactos, con muestras ya aprobadas, en EEUU.
5) La información internacional.

LI CHIEN-CHUANG
(Editor, Ran)
1) La enorme movida de todo tipo de historietas. Es más la cantidad que la calidad, pero por algo se empieza.
2) Que se repiten demasiado las fórmulas.
3) Las películas The Crow y El Extraño Mundo de Jack.
4) Seguir consiguiendo material de manga y seguir con Ran.
5) La propuesta.

AGUSTIN COMOTTO
(Dibujante/Guionista)
1) El recital de Spinetta en el Velódromo.
2) La continuidad de Menem y su entorno en el Gobierno.
3) El laburo de Enrique Breccia para el Quinto Centenario y la nueva movida underground yanki: Peter Bagge, los Hernández, Dan Clowes, etc.
4) Terminar Boris Tchang, la historieta de 80 páginas que estoy haciendo. También quiero incursionar en lo porno.
5) Que es un espacio donde se puede generar crítica nacional de historieta. Más allá de la calidad, ese espacio había que llenarlo.

FEDE CUEVA
(Dibujante)
1) Haber dibujado para la DC.
2) Que se haya terminado de morir el comic europeo.
3) Ariel Olivetti haciendo a los Avengers.
4) Volver a dibujar, porque hace meses que no hago nada.
5) Me gusta la revista en general, no tengo una sección favorita.

DANI THE O
(Dibujante/Guionista)
1) Que haya salido Comiqueando como revista de información.
2) No hay historietas, no hay movimiento, y la nueva generación o labura poco para afuera, o en ilustraciones.
3) El comic de Las Aventuras de Batman.
4) Ilustrar libros de cuentos infantiles e historietitas nuevas para chicos. Lanzar una revista con dibujantes jóvenes, de humor delirante y no tanto porno.
5) Los reportajes, algunos comentarios, Mesa Redonda, un poco de todo. Pero lo mejor son las fotos de las editoriales.

GUSTAVO DESIMONE
(Dibujante)
1) Las cosas que hacen ustedes, que tratan de sacar algo piola, porque el resto está todo mal.
2) Todo este bolonki, este parate del comic argentino.
3) Hellboy, de Mike Mignola.
4) Estoy trabajando para Italia con Zapietro. También hice muestras para DC, pero eso ya no depende de mí. Hay que ver qué dicen los yankis.
5) Todo. Realmente me gusta todo. Me pone al día de todo lo que está pasando en materia de comics.

DANIEL DIVINSKY
(Editor, Ediciones de la Flor)
1) La mudanza de la editorial. Cambiamos un cambalache por una oficina más digna de nuestros años en el mercado.
2) La reivindicación de los militares de la dictadura por parte del Presidente.

¿CÓMO? ¿YA DICIEMBRE?

Y DE LA FLOR CON ESTOS LIBROS...

¡Yo, Matías! 2. Sendra. Nuevas andanzas del personaje amado por grandes y chicos que aparece todos los días en "Clarín". Con la participación especial de su mamá, su perra-botella Catalina y su analista.

Asilo de almas. Bobby Flores. Tras el éxito de **A la larga terminan curtiendo,** el famoso conductor de programas radiales para la juventud arremete con otro volumen de cuentos igualmente audaces e inconformistas.

Ríanse 6. Daniel Paz y Rudy. Una nueva recopilación, ya identificada sólo por su número, de los chistes con los que el dúo de humoristas alegra las mañanas de los lectores de "Página/12" (y amarga las de algunos gobernantes).

La grandeza y la chiqueza. Rep. Una biografía no autorizada de la República Argentina armada con los dibujos donde Rep se carga a la historia del país, publicados originalmente en "Sátira/12".

El debut y otros cuentos. Santiago Varela. Narraciones de humor desbordante, por el autor de **¡Peligro, familia!,** de los monólogos de los últimos ciclos de Tato Bores y coautor con Rudy de **Autoayúdese, es una orden,** despiadada sátira al **self-help.**

Como ser una idis he mame. Dan Greenburg. Un clásico contemporáneo del humor sobre madres posesivas —de cualquier raza o credo— e hijos amorosamente sometidos. Edición actualizada por el autor —"con gran sacrificio personal"— al descubrir que estaba haciendo lo mismo con sus hijos. Con un epílogo criollo de Rudy.

Rodolfo Walsh, vivo. Comp. y prólogo: Roberto Baschetti. Textos inéditos en libro del modélico periodista, escritor y militante político, junto a los de otros autores sobre su vida y su obra, componiendo un retrato minucioso y fiel de un intelectual de este tiempo. Con una detallada cronología y su bibliografía más exhaustiva.

La máquina sexual del varón. (Manual del propietario). Kenneth Purvis. Un tratado escrito en serio, pero con mucho humor, por un andrólogo inglés para no dar por el pito **menos** de lo que el pito vale. Casi todos (y muchas) se enterarán de datos desconocidos —y útiles— sobre **"esas partes".**

En derredor de la cuna. Felipe Mantero. Con un prólogo de Héctor Yánover, un poemario póstumo de un profesor que era un exquisito poeta, con ecos de Quevedo y Garcilaso, pero también de González Tuñón y Celedonio Flores.

Y ESTAS REEDICIONES

La Gansada. Roberto Fontanarrosa (6ª edición)
Best Seller. Roberto Fontanarrosa (7ª edición)
Jacques Lacan, calle de Lille Nº 5. Jean-Guy Godin (2ª edición)
Variaciones en rojo. Rodolfo Walsh (3ª edición)
Fontanarrosa contra la cultura. Fontanarrosa (3ª edición)

Ediciones de la Flor
Nueva dirección: Gorriti 3695 (1172) Buenos Aires
Fax: 963-5616

3) Oh My God!, de Daniel Paz y La Grandeza y la Chiqueza Internacional, de Rep.
4) Más de lo mismo. Nuevos libros de Peni, de Meiji y de algún otro humorista nuevo que aparezca.
5) La versatilidad y la información. Me entero de muchísimos chismes y cosas de las que en otros medios no se habla, como Ren & Stimpy.

LEOPOLDO DURAÑONA
(Dibujante/Guionista)
1) Contactarme con Marvel y trabajar para ellos. Eso fue lo mejor que me pasó.
2) Muchos proyectos que no pasaron del entusiasmo.
3) Mike Mignola, que es una especie de derivado de Breccia, como yo. Se ve que le estudió todos los trucos.
4) Muchos. Viajar a EEUU y quedarme varios meses para conseguir más y mejores proyectos.
5) Las tapas, que me parecen muy buenas, muy impactantes. Han mejorado mucho y espero que sigan así.

PABLO FAYO
(Dibujante/Guionista)
1) El regreso de Maldita Garcha.
2) El juicio contra el Lápiz Japonés.
3) Daniel Clowes.
4) Dibujar historietas en algún lado. No sé dónde, donde se pueda.
5) Lo que más disfruté fue la nota de Crisis y Hora Cero.

LITO FERNANDEZ
(Dibujante)
1) Que vamos arribando a las próximas elecciones en paz.
2) Que la violencia en las calles no ha cedido un ápice.
3) La obra de Tim Burton en su totalidad y el film Mentiras Verdaderas.
4) Realizar más trabajos propios, no tanto con ayudantes y concretar un par de cosas para Suecia y los Estados Unidos.
5) El esfuerzo que hacen.

RICARDO FERRARI
(Guionista)
1) Nada. En lo profesional, el '94 fue una verdadera debacle. Todos los editores con los que trabajo empezaron a patinar.
2) Que los editores de historietas argentinos volvieron a demostrar que son cualquier cosa menos editores de historietas.
3) Veo poco material. Te nombraría a la gente que trabaja conmigo, pero me parece poco ético.
4) Quiero cambiar la estructura de lo que hago. Estoy explorando temáticas extrañas. Estoy podrido del encasillamiento de los géneros sea policial urbano, ciencia-ficción, porno o lo que fuere.
5) No sé porque no la vi nunca. En realidad, no conozco ninguna revista del género.

EDUARDO FERRO
(Humorista)
1) Este año tuve unos cuantos halagos, me recordaron mucho con varias notas importantes.
2) Está todo tan a la vista que es tonto entrar en detalle. Con recordar lo que pasó en la AMIA está todo dicho.
3) Inodoro Pereyra y Caloi en su Tinta.
4) Seguir haciendo lo que pueda dentro de mis limitaciones y a pesar de mi problema personal con la vista. Estoy tratando de llegar al cumpleaños n 50 de Langostino y me faltan tres. Espero poder seguir trabajando hasta entonces.
5) El esfuerzo de sacar una revista y mantenerla es muy meritorio. Además se nota que esta hecha con nivel, ganas e intelecto. Sumo mi modesto aplauso y les deseo lo mejor.

FERNANDO FESTINO
(Coleccionista)
1) La expansión del mercado argentino, tanto en cantidad de negocios especializados como de lectores.
2) La muerte de Jack Kirby, la caída en la calidad de un gran porcentaje del comic yanki y la censura en nuestro país contra Ren & Stimpy y otros dibujos animados.
3) Frank Miller, Marvels, Hellboy, Spectre, Cybersix, el nuevo Cazador y los guiones de James Robinson, especialmente en Starman y Golden Age.
4) Salir a matar al clon de Spider-Man y matar por error al verdadero. With great power comes great responsability
5) Las tapas de los ns 4 y 5 y Mesa Redonda. Pero la revista en general es fantástica para que los nuevos coleccionistas desarrollen esa enfermedad hasta los grados más extremos y patéticos. Excelsior!

si prefiere calidad...

genux

A COMIC SHOP

VERANO... CALOR, SOL, HUMEDAD...

¿Por qué meterse en el ruido, contaminación y suciedad del centro si puede comprar en un comic-shop ubicado en un apacible paseo comercial, con fuentes, chicas lindas, un shopping al lado, aire acondicionado y todas las tarjetas de crédito?

* COMIC U.S.A. (antes que nadie, todos los viernes)
* VIDEOS DE ANIME JAPONES (la mayor variedad de Baires)
* MANGA DE TODO TIPO (incluso XXX)
* T-SHIRTS DE COMICS IMPORTADAS
* LINEA COMPLETA DE SISTEMAS PARA PROTECCION DE COMICS
* TRADING CARDS
*POSTERS
*AMPLISIMA SELECCION DE TRADE PAPER-BACKS

ADEMAS:
JUEGOS DE ROL U.S.A. (INCLUIDO ROBOTECH),
JUGUETES EN SIMULTANEO CON U.S.A.,
MODELKITS, LASERDISCS Y MIL COSAS RARAS

OFERTAS NAVIDAD

ZERO HOUR TPB (recopilación) $ 12

VIDEOS DE REN & STIMPY $ 25

TODO CON BUENA ATENCION Y EN EL NEGOCIO MAS SIMPATICO !

-GENUX COMICS -PASEO DEL SOL- LOCAL 6-
ARENALES 3335 (al lado del Alto Palermo Shopping).
Buenos Aires.

LUNES A JUEVES DE 11 A 21 - VIERNES Y SABADOS DE 11 A 23 -
DOMINGO DE 12 A 21HS.

TEL: (01) 825-1799 FAX: (01) 26-1949

DISTRIBUIMOS A NEGOCIOS CONTACTENOS.

ROBERTO FONTANARROSA
(Dibujante/Guionista/Humorista, Clarín)
1) La experiencia de haber ido al Mundial trabajando con el grupo de Clarín.
2) La bomba en la AMIA.
3) Las cosas del Niño Rodríguez.
4) Con un poco de suerte, publicar un nuevo libro de cuentos.
5) No sé, porque no la conozco.

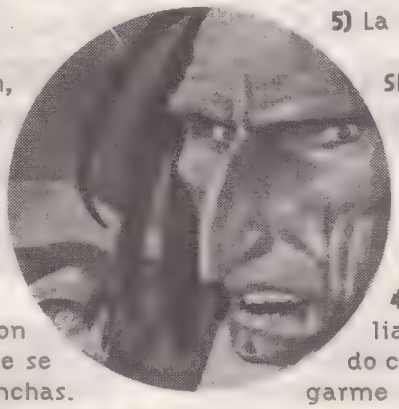
FRANCO
(Dibujante/Humorista)
1) El regreso de Maldita Garcha.
2) Que no hay revistas de historietas que publiquen material de Podetti, Fayó, el Marinero Turco y toda esa camada.
3) Maus, de Art Spiegelman, y Beavis & Butt-Head.
4) Seguir en Sex Humor, en La Nación y ver qué onda hay para laburar en cosas para chicos.
5) El Comic de Nunca Acabar.

CARLOS GARAYCOCHEA
(Humorista)
1) Que aprendí computación, que hoy en día es un idioma que hay que saber.
2) No sé...me asombra cómo se me viene Diciembre a toda velocidad. Ya estoy dudando de que el año tenga doce meses.
3) Ren & Stimpy me impactaron por el mal gusto. No creía que se pudieran hacer cosas tan chanchas.
4) Montones. Mejorar un poco la escuela, exponer mis pinturas, estoy armando una obra de teatro y está por salir un video donde explico cómo dibujar. Creo que sale en Marzo.
5) Está muy bien hecha. Me gusta que los jóvenes hagan cosas y se expresen libremente y hablen su propio idioma. Además está bien diagramada. Cuando la leo, rejuvenezco un poco.

GONZALO GARCIA
(Dibujante)
1) El laburo con Durañona y la variedad de trabajos en los que trabajé para afuera.
2) La política de impuestos sobre el papel del gobierno, que evita la aparición de pequeñas editoriales que puedan llegar al público con un precio accesible.
3) El trabajo de Enrique Breccia para el Quinto Centenario.
4) Seguir con Durañona y hacer ilustraciones e historietas propias.
5) Los reportajes.

ERNESTO GARCIA SEIJAS
(Dibujante)
1) El hecho de estar vivo y seguir trabajando.
2) La violencia.
3) Clara de Noche, de Trillo, Maicas y Bernet.
4) Trabajar en Bardo, un personaje que inicié en La Prensa. El resto de los proyectos no están lo suficientemente definidos como para mencionarlos.
5) No me acuerdo, porque la vi una sóla vez.

MARIANO GRIMBERG
(Dibujante/Guionista, El Tripero)
1) El Tripero y la exposición de José Muñoz.
2) Comiqueando.
3) Buscavidas, de Alberto Breccia y Carlos Trillo.
4) Seguir con El Tripero y presentar una serie de muestras en Lucca (Italia), un museo aún no determinado de México y en el Teatro San Martín.
5) La nota de Ren & Stimpy.



SERGIO IBAÑEZ
(Dibujante)
1) Vélez Campeón del Mundo, y eso que no soy de Vélez.
2) Lo de siempre...la indiferencia del poder.
3) El Batman de Joe Quesada.
4) Seguir trtabajando para Italia en la serie que estoy haciendo con Zapietro y ver si puedo largarme a hacer algo con guiones míos.
5) No sé porque no la leí nunca.

MARCELO IGLESIAS
(Coleccionista)
1) Que se está ampliando el mercado del comic en Argentina, tanto en materia de negocios especializados como de revistas.
2) Que el costo de coleccionar comics aumenta constantemente, porque las editoriales yankis se la pasan aumentando los precios.
3) Bone, de Jeff Smith.
4) Tratar de juntar material de DC de los '60s y 70's antes de que se avive la gilada y se vaya a las nubes. Además pienso cortar las colecciones que venía juntando por inercia.
5) La variedad de temas y el sentido del humor.

DIBUJO DE ENRIQUE BRECCIA

Pregunta: ¿Qué une a Bob Kane, Alex Raymond, Dante Quinterno, Quino, Jack Kirby, Moebius y Robin Wood?
Respuesta: Todos ellos crearon clásicos de la historieta mundial.

STARLIGHT

ROBIN WOOD - JUAN ZANOTTO

A partir de este mes, la serie estreno que une por primera vez a dos monstruos de la historieta argentina de ciencia ficción. Una cita imperdible en **NIPPUR MAGNUM**.

Además: SAVARESE de colección / INSPECTOR BULL / EL ALQUIMISTA DAGO / NIPPUR / MILONGA

CONCLUSION: Cada quince días, la aventura dice presente.

¿tenés todas las COMIQUEANDO?
¿y qué esperás para tenerlas?
esta es tu oportunidad !
completá tu colección
de COMIQUEANDO

-- nº1...$4.-
-- nº2...$4.-
-- nº3...$4.5
-- nº4...$4.5
-- nº5...$4.5
-- nº6...$4.5
-- nº1 al 6... $22.-

No te olvides de agregar $1.- por revista para gastos de envío.Mandá un giro postal a nombre de Diego N. Accorsi, a Avda. Forest 536 8º43 Cap. Fed. Suc.27

LEANDRO KORMAN
(Comerciante, La Cripta)
1) La promoción y la difusión a un nivel más masivo de todo lo que tiene que ver con la historieta.
2) Los obstáculos que existen para poder encarar proyectos en conjunto entre varias instituciones.
3) Liquid Television, Cybersix y toda la onda nacional, incluyendo a Comiqueando y la línea Furor, que volvió con todo.
4) En Marzo largamos el video-club con 100 títulos de anime y estamos planeando muchas cosas más, como ofrecer el merchandising completo de todas las películas que se van estrenando y darle énfasis a todo lo que sea Star Wars y Star Trek.
5) Los huevos que se pusieron, que se siga haciendo a pesar de la mala onda de otros y que es un buen medio que está ayudando a afianzar todo el circuito comiquero.

AXEL KUTSCHEVATZKY
(Comerciante, Mondo Macabro)
1) La apertura de opciones. Comiqueando es una parte de eso. Pero tampoco se la vayan a creer tanto.
2) Que en este país no exista ninguna apuesta segura, no sabés qué va a pasar. Nadie se termina de tomar las cosas en serio.
3) Calvin & Hobbes me sigue pareciendo lo más grosso, de tres años a esta parte.
4) En Marzo, la primera revista de cine fantástico de la Argentina los estará esperando en los kioscos.
5) El ping-pong: no hay demasiada paja alrededor de los temas. Las notas son cortas, rápidas, fáciles. En general, es bastante divertida.

HORACIO LALIA
(Dibujante)
1) El auge del comic norteamericano.
2) El desgaste y bajón del mercado nacional y europeo y el fracaso de Columba.
3) Frank Miller.
4) Hacer para Italia adaptaciones de cuentos de autores famosos: Kakfa, Lovecraft, Poe, Stevenson y algunos argentinos. Sigo dando cursos de historietas y planeo hacer exposiciones.
5) Todavía no la pude leer.

SERGIO LANGER
(Humorista/Editor, el Lápiz Japonés)
1) La muestra de humor gráfico de los brasileños del Salón Piracicaba, que se hizo en la Recoleta.
2) El juicio por 100.000 dólares de la Quaker Co. contra una revista underground llamada Lápiz Japonés.
3) Los grabados de un artista yanki llamado Bill Fick.
4) Seguir trabajando.
5) Que me hagan reportajes telefónicos.

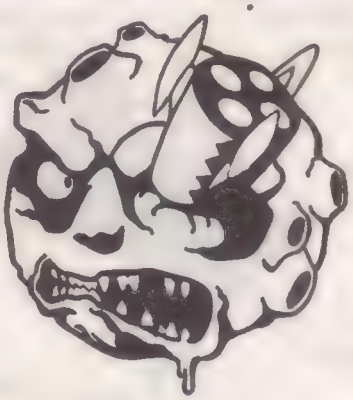
ARIEL LEDESMA BECERRA
(Comerciante, Planeta Comic)
1) La ampliación del mercado, con todo lo que ello implica.
2) Que los editores argentinos no se atreven a publicar obras de los artistas argentinos.
3) Grendel Tales: Devils and Death, de Darko Macan y Edwin Bivkour.
4) Esperamos seguir desarrollando toda la movida cultural que empezamos este año, con más cursos, más charlas y conferencias (de Accorsi, of course) y estamos planeando lanzar un fanzine para socios.
5) Comic Clips y la información.

JOSE LOPEZ CANCELO
(Coleccionista)
1) La gran inserción de los artistas argentinos en el mercado americano.
2) La gran cantidad de publicaciones con baja calidad en EEUU.
3) Marvels, de Kurt Busiek y Alex Ross.
4) Hacer crecer mi colección, incluyendo la de muñecos.
5) Charlas en el Parque.

LUCAS
(Dibujante/Guionista, Cazador)
1) En lo personal, poder seguir trabajando y publicando Cazador.
2) Toda esa boludez de Superman que murió y resucitó.
3) Hellboy, de Mike Mignola.
4) Estamos haciendo un laburo para EEUU que también va a salir acá y seguimos con Cazador, que el año que viene va a salir a color. Y estoy viendo si puedo enganchar para dibujar superhéroes para los yankis.
5) La historieta que se publica ahí.

MARVELS, DE BUSIEK Y ROSS

•Comics • Magazines • Libros • Posters • Remeras • Videos • Maquetas • Juegos de Rol • Manga • Comiteca de Alquiler • Cursos y Talleres • Cine Club • Canje y Consignación • Suscripciones • Entrega a Domicilio y Envíos al Interior.



PLANETA COMIC

Montevideo 252 C.P. 1019 Capital Federal Telefax: 382-3569

LEONARDO MANCO
(Dibujante)
1) La línea Vertigo, porque le da oportunidades a dibujantes noconvencionales.
2) Que un dibujante como Sean Phillips trabaje para una editorial de la relevancia de DC.
3) Como dibujantes, Duncan Fegredo, John Van Fleet, Kent Williams y, como siempre, Dave Mc Kean. Con las historietas, me impactó visualmente Enigma, y como graphic novel, Tell me Dark.
4) Ahora que terminó la serie Hellstorm, estoy con una miniserie de doce capítulos llamada Druid, para Marvel, con el guionista Warren Ellis (el de Hellstorm). Hice también un especial del personaje Man Thing. De todos modos, el mayor placer es que estoy trabajando, con Diego Grillo Trubba como guionista, en un western con vampiros, aún sin título, que es un proyecto muy personal, y espero que se venda.
5) El especial de la linea Vertigo, y la información sobre comics nuevos, y los reportajes, que son alucinantes para conocer a los dibujantes. Me parece una buena revista.

CACHO MANDRAFINA
(Dibujante)
1) La aparición de nuevas publicaciones con posibilidades de quedarse en el mercado.
2) La disminución del trabajo para los dibujantes de Columba.
3) Ninguno, porque no leo historietas.
4) Seguir con los Fratelli Centobucchi, junto a Trillo y Saccomanno y por ahí agregar otra serie con Trillo, pero de una temática distinta.
5) No te sabría decir porque no la leí nunca.

EL MARINERO TURCO
(Dibujante/Guionista/Ilustrador)
1) La visita de José Muñoz y su buena onda con la nueva generación.
2) La expulsión de Diego del Mundial y que den capítulos repetidos de Los Simpsons.
3) El Extraño Mundo de Jack.
4) Laburar en ilustración.
5) Que es la única revista dedicada a la historieta que existe con algún criterio coherente.

MARITO
(Humorista, Humor)
1) En lo personal, que me pude hacer un lugar para laburar en mi casa.
2) Sigue todo parado, no se dio ningún avance.
3) Caloi en su Tinta, Nik y Carlos Nine.
4) Me gustaría laburar en algún diario, hacer un poco de ilustración, pintar. Independizarme un poco de la revista Humor..
5) En general me gustan las revistas que no están tan atadas a la venta, porque no se ponen ningún tipo de trabas. Tienen más libertad.

EDUARDO MAZZITELLI
(Guionista)
1) Haber sobrevivido un año más trabajando de esto.
2) Que Columba volvió a sus viejos vicios.
3) Lo único que rescato es el recital de Pink Floyd en Londres.
4) Hacer una serie con Alcatena y sobrevivir otro año en esto.
5) Que exista.

GUSTAVO MEDRANO
(Conductor, No Tan Comix)
1) La difusión que está teniendo el tema del comic. La estética del comic se está expandiendo por los medios.
2) La reforma de la Constitución.
3) Hellshock, de Jae Lee.
4) Agrandar el programa. O pasar a una radio más grande o hacerlo todos los días en La Tribu.
5) Me gustan los Comic Clips, me cago de risa con La Verdulería y me re-cabe la Mesa Redonda.

RUBEN MERIGGI
(Dibujante)
1) Que con Independiente salimos campeones de la Supercopa.
2) Las políticas económicas del gobierno.
3) El Reinado de los Superhombres.
4) Realizar una serie con guión de Robin Wood para la Eura (Italia) y concretar proyectos para los Estados Unidos.
5) Que exista la revista y también que se hayan acordado de mi cumpleaños.

EMILIANO MIGLIARDO
(Humorista)
1) Que tuve laburo.
2) Que Jimmy Page y Robert Plant no tocaron juntos.
3) Los Simpsons, Ren & Stimpy y Maurito Cascioli.
4) Empezar a dar clases en la escuela del Cazador y tratar de laburar para algún diario.
5) La información es muy buena.

CYBERSIX, DE TRILLO Y MEGLIA

EL CLUB DEL COMIC LO HACE DE NUEVO !

PARA VOS QUE CONOCISTE A TU ARTISTA FAVORITO!
PARA VOS QUE CONSEGUISTE DIBUJOS DEDICADOS !
PARA VOS QUE TE AUTOGRAFIARON TUS COMICS !
PARA VOS QUE PARTICIPASTE EN CHARLAS !
PARA VOS QUE TE QUEDASTE AFUERA !
PARA VOS QUE NO PUDISTE IR !

QUIQUE ALCATENA !
LEONARDO MANCO !
JUAN ZANOTTO !
LOS CAZADORES !
Y MUCHOS MAS !

EL VIERNES 30 DE DICIEMBRE POR LA TARDE
EL CLUB DEL COMIC
REUNE A LOS GRANDES ARTISTAS ARGENTINOS
DE PROYECCION INTERNACIONAL PARA FESTEJAR
UN AÑO MAS AL SERVICIO DE LOS COMIQUEROS !

ESTA VEZ NO PODES FALTAR !!

CLUB DEL COMIC * 383-7252 MONTEVIDEO 27

GRACIELA MOLINA
(Comerciante, Entelequia)
1) El viaje que hice a los EEUU, donde conseguí mucho material.
2) La aparición de competencia comercialmente mal organizada, que desequilibra el mercado.
3) Sin City, de Frank Miller y El Eternauta, que me fascina desde siempre.
4) Hicimos nuevos contactos para incrementar la venta de material americano antiguo.
5) El diseño.

FABIAN MONTANER
(Coleccionista)
1) No sé, fue un año raro. Acá no vi nada que me pareciera positivo.
2) Que la producción de los artistas de Image se parece cada vez más a lo que ellos mismos le criticaban a Marvel.
3) Marvels, de Kurt Busiek y Alex Ross y la movida del Mes Cero de DC.
4) Irme a vivir a New York y seguir trabajando en una tesis de psicología que tiene como tema a los superhéroes. La idea es perfeccionarla allá, traducirla y mostrarla.
5) En general me gusta toda la revista. Las notas del Avechucho me causan mucha gracia, me gusta cómo escribe el Dr.Müle.

GUSTAVO MORO
(Coleccionista)
1) Sandman.
2) Zero Hour.
3) La mini-serie The Extremist y Chris Bachalo.
4) Seguir coleccionando.
5) Charlas en el Parque.

JOSE MUÑOZ
(Dibujante)
1) Que siga habiendo gente a la que le gusta hacer historieta.
2) La epidemia de cierres de revistas que hay en Europa.
3) Me parece positivísimo que se publique El Tripero, no como objeto estético sino como intención. Es por el empuje.
4) Volver a la historieta. Hay algunos contactos con EEUU y mi obra se sigue publicando en Alemania y en Italia. Probablemente retome mi colaboración con Sampayo.
5) No sé, porque no la leí nunca.

PABLO MUÑOZ
(Letrista/Diseñador)
1) Comiqueando fue lo único novedoso que me sorprendió.
2) Que no pasó nada y la historieta argentina ya casi no existe.
3) Todo lo último de Trillo, especialmente Crash, N.N. y Cybersix.
4) Seguir en Perfil y en Columba.
5) Las notas de investigación y la información. Además me encanta el formato, que es muy práctico para leer.

MARIANO NAVARRO
(Dibujante/Letrista)
1) En el país se está editando más material de buen nivel: Cybersix, Cazador, Comiqueando y algunas de las cosas de Perfil.
2) Que casi todo lo que se publica es importado o hecho acá para venderlo afuera. Nadie se juega a hacer algo de acá.
3) Next Men y Danger Unlimited, de John Byrne.
4) Ver si puedo entrar en el mercado yanki, seguir en Perfil y esperar que este proyecto fructifique.
5) Que haya salido y que siga saliendo. En general, me gusta toda la revista. O las tres cuartas partes. Eso está bien, es bueno que dentro de la revista se pueda elegir, que tenga cosas para todos los gustos.

NIK
(Humorista, La Nacion)
1) Para mí fue un año buenísimo, pero en general pasó muy poco.
2) El tema de la AMIA, que fue un verdadero desastre, y la situación socio-económica del país.
3) Ren & Stimpy, Beavis & Butt-Head y Los Simpsons, que son los que más me gustan.
4) No soy de hacer proyectos a largo plazo. Espero publicar uno o dos libros más, si aparece alguien interesado y seguir dándole pata con lo que hago.
5) Me gusta mucho el Cazador, Mesa Redonda y la parte de chimentos y novedades.

CARLOS NINE
(Dibujante/Guionista/Ilustrador)
1) La aparición del Lápiz Japonés. En este momento de crepúsculo, cuando se prende una lamparita...
2) La total falta de posibilidades de que aparezca gente nueva que pueda publicar historietas.

DIBUJO DE DAN CLOWES

3) No vi cosas nuevas que me sorprendan. Al no haber posibilidades de que publiquen los pibes nuevos, se hace muy difícil.
4) Terminar los cinco libros que estoy haciendo simultáneamente. Para Colihue estoy armando la recopilación de Keko el Mago. Para Ediciones de la Flor, la recopilación de El Patito Saubón. Para Delcourt (una editorial francesa) estoy haciendo un álbum a color con un personaje nuevo que se llama Fantagás. Para una editorial de Taiwan estoy ilustrando obras de Shakespeare adaptadas para chicos. Y para México estoy ilustrando un libro sobre culturas indígenas pre-colombinas.
5) Las notas teóricas. Yo no comparto el gusto por la genealogía de los superhéroes, pero precisamente porque no estoy muy al tanto me entero de muchísimas cosas interesantes.

IGNACIO NOE
(Dibujante/Ilustrador)
1) En lo mío, estar trabajando en Clarín.
2) Que perdimos en el Mundial.
3) Los dibujos de Nine en Noticias.
4) Pintar en dos estilos, uno más ligado a la ilustración y otro más abstracto. Y seguir con dando clases, publicando en Clarín y en Noticias y ver qué pasa en publicidad.
5) Las tapas.

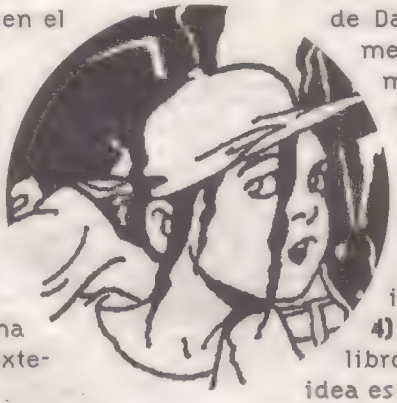
LEANDRO OBERTO
(Comerciante, Genux)
1) La actitud de la sociedad en general, que se ha volcado a promocionar el comic como un medio interesante e inexplorado; el rápido crecimiento de las publicaciones locales (como Comiqueando) y la distribución cada vez más intensa de comics importados; la apertura de mejores negocios (como Genux, obviamente) en Buenos Aires también es una buena señal. Y por último, el creciente cosmopolitismo de las publicaciones de comics y su influencia entre sí. Es fascinante cómo los comics japoneses influyen a los americanos y estos a su vez a los europeos y latinoamericanos y viceversa. La interacción es cada vez mayor.
2) La estúpida idea de querer separar a los comics en 10.000 subgrupos y criticar a cada uno de estos subgrupos. ¿Por qué no se puede leer simultáneamente y con el mismo grado de pasión y disfrute Sandman, Wild-CATS, Sin City, Spwan, X-Men, Ranma 1/2, Oh My Goddess y Vanity Angel?. Otra cosa frustrante es el centralismo de los demás negocios, que creen que Buenos Aires es el único mercado que existe. Eso nos hace perder la mitad o más del mercado potencial.
3) Las comedias románticas japonesas: Orange Road, Ranma 1/2, Video Girl AI, Oh My Goddess, etc, tanto en manga como en anime. Frank Miller y su lucha contra el fantasma de la censura fueron otra sorpresa agradable.
4) Tenemos grandes proyectos para el '96, pero para el año que viene nos remitiremos a seguir siendo el mejor negocio de comics que podamos, aumentando la variedad e intentando atraer a más gente a través de campañas y eventos especiales.
5) Su calidad de pionera y su capacidad de evolucionar de "el fanzine del Club del Comic" a una revista independiente y variada. Creo que es una publicación interesante y llena un hueco que hacía falta, el de la información en castellano.

ALEJANDRO O'KIF
(Dibujante)
1) La movida de gente nueva, como los chicos del Lápiz Japonés.
2) Que hay menos medios, espacios y revistas donde publicar.
3) Franco.
4) Seguir haciendo historietas por pasión, para afuera y trabajar para chicos.
5) No sé porque todavía no la pude leer.

ARIEL OLIVETTI
(Dibujante/Ilustrador)
1) Este año se me dio el libro de los Avengers para Marvel. Y además se dio la explosión de los centros de comics.
2) Que todos los dibujantes tenemos que depender del mercado de afuera para publicar.
3) Mike Mignola, Simon Bisley, Ren & Stimpy y Los Simpsons, que están cada vez mejor.
4) Terminar estos dos libros de Avengers, más o menos para Octubre del '95. Después hay varias propuestas, entre ellas dibujar a los Avengers en forma estable, pero recién las vamos a evaluar cuando termine con este trabajo.
5) Cebamiento Infinito y los reportajes.

OSWAL
(Dibujante/Guionista)
1) El haber persistido después de tantas contras. No le veo lo positivo a este último año.
2) La falta de fé en nosotros mismos, la poca consideración con el otro, el pensamiento materialista en todo lo que se encara.
3) Este año me dediqué a estudiar todo lo que fue hacia lo escencial del relato. Así descubrí a Frank Miller.
4) Seguir con mi trabajo en la escuela de Garaycochea y no aflojar. Creo que esta es mi última etapa, pero no por eso debe ser breve.
5) No sé porque vi un sólo número, pero me pareció linda la idea de sacar algo así.

HORACIO OTTOLINI
(Dibujante)
1) El dibujar X-Men 2099, las tintas para el Anual 4 de Legends of Dark Knight, las del Anual 2 de Shadow of The Bat y las de Punisher.
2) Lo que cuesta permanecer en el mercado yanki.
3) Cybersix, de Trillo y Meglia.
4) Nada en particular, seguir en contacto con Joe Staton y con Marvel.
5) El reportaje a Meglia.



ANDRES PAEZ
(Ilustrador/Letrista)
1) Me parece que hay una buena apertura para publicar en el exterior.
2) Columba.
3) El material de Image.
4) Laburar más firmemente para EEUU. Sigo haciendo las tapas de Vampirella y probablemente el año que viene también haga un Prestige.
5) Las notas sobre dibujo animado japonés me parecieron muy piolas.

PABLO PAEZ
(Dibujante/Ilustrador)
1) Ni idea.
2) No se me ocurre nada.
3) La muestra de José Muñoz, el Lápiz Japonés y toda la expectativa que hay alrededor de esa revista.
4) Son bastante numerosos, pero prefiero mantenerlos un poco discretos. Por lo general, cuando hablo mucho de mis proyectos después se pinchan.
5) No sé. Me gusta en general.

PABLO PARES
(Dibujante/Guionista/Editor, Maldita Garcha)
1) La aparición de Beavis & Butt-Head.
2) La censura contra Ren & Stimpy.
3) Maus, de Art Spiegelman.
4) No muchos. Seguir sacando Maldita Garcha.
5) En general está bastante buena. Me gusta mucho Cebamiento Infinito.

DANIEL PAZ
(Humorista, Página/12)
1) Jurassic Park.
2) Beavis and Butt-Head.
3) Birland, de Beto Hernández.
4) Sacar libros y aprender Pákua.
5) Se nota que está hecha con ganas y tiene información específica y valorable.

CARLOS PEDRAZZINI
(Dibujante)
1) Estos libros mensuales de 94 páginas de Dago que estoy haciendo, que me exigen tanto esfuerzo que me obligan a progresar. Y además, la aparición de Cybersix.
2) Lo que ha pasado en Columba.
3) Merlín, de Quique Alcatena y Cybersix, que me pareció interesantísimo.
4) Primero que se editen estos libros y ver qué pasa. Después la idea es rescatar una puntita que tengo en EEUU y ver qué pasa en el mercado francés.
5) La leo casi toda. Me gusta el Cazador, me parece piola el Comic de Nunca Acabar. Me gusta, me interesa y la compro.

PEZ
(Dibujante/Ilustrador)
1) Quedé muy flasheado con "Sin City", con todo el universo que promete Frank Miller, con esos deliciosos seres perdedores. Y también me parece importante la aparición del Lápiz Japonés.
2) Me parece negativo no estar viendo cosas de Zaffino publicadas últimamente, y eso me parece un verdadero garrón, como lector y como dibujante.
3) En historieta, Sin City: A Dame to Kill For, de Frank Miller. Y como dibujante...Miller, Miller, Miller.

N.R., DE TRILLO Y RISSO

TERROR - MANGA

PRIMER VIDEOCLUB DE
ANIMACION JAPONESA
con nuevos títulos todas las semanas

SUSCRIPCIONES A REVISTAS
DE CINE DE TERROR, CIENCIA
FICCION Y CLASE B

COMPRA VENTA CANJE DE:
LIBROS - REVISTAS - COMICS - VIDEOS
FIGURITAS - MUÑECOS - REMERAS
MAQUETAS - POSTERS - JUGUETES
FOTOS DE PELICULAS - BANDAS DE SONIDO

TALCAHUANO 1071 - LOCAL 93
TEL: 815-6967 - CAPITAL

4) Seguir con la historieta porno para Italia, y la ilustración infantil y juvenil para acá. Además, quiero completar la miniserie Puzzle, con guión de Diego Grillo Trubba, que aún no está vendida.
5) Me parece muy piola la data. En cuanto a la información, creo que es de lo mejor que se está viendo. Es incluso mejor que el material gallego del mismo rubro.

ELENIO PICO
(Coordinador, Espacio Historieta CCR)
1) La posibilidad de, habiendo pocos medios, haber reflotado en el Centro Cultural Recoleta un espacio que amplía el campo de los dibujantes.
2) La falta de medios, las dificultades que hay para hacer revistas y que tengan permanencia.
3) Los trabajos de Gabriela Forcadell para el Lápiz Japonés y la presencia de José Muñoz en Buenos Aires.
4) Seguir laburando en el CCR. Ya está practicamente armado todo el programa de la temporada '95, con énfasis en los autores jóvenes.
5) La resurrección del espíritu de revistas como la Comic Magazine, o Literatura Dibujada. No había ningún medio por el estilo. Además, valiéndose del gancho comercial de los superhéroes, han sabido filtrar información sobre un montón de otros productos de comic valiosos. Valoro ese esfuerzo por ampliar el espectro informativo, por no dejar nada afuera.

ESTEBAN PODETTI
(Dibujante/Guionista, SexHumor)
1) El regreso triunfal de Franco.
2) Las críticas del Dr.Müle a Voltacto y Lupin.
3) Peter Bagge.
4) El álbum de La Muerte del Loro Sebastián y otros proyectos secretos.
5) Las críticas y columnas de Fernando García.

ANTONIO PRESA
(Director, Editorial Columba)
1) La invasión del video-cable con todas sus armas llegó a su punto máximo y, sin embargo, el papel impreso ha sobrevivido.
2) La falta de reacción de la industria gráfica ante la invasión electrónica.
3) Juan Zanotto, que vuelve a Columba con su serie Starlight y una línea totalmente renovada.
4) Reposicionarnos en nuestro mercado.
5) Los chismes y la cantidad de información. Para mí, ese es el pan de cada día.

MIGUEL REP
(Humorista/Dibujante/Guionista, Página/12)
1) Mariela y el libro de La Grandeza y la Chiqueza.
2) La caída de Maradona y no sigo porque no me gusta hablar de política.
3) El libro de Calé, el de Quino, Maus, el comic-book de Cybersix, El Extraño Mundo de Jack y Ren & Stimpy.
4) Sacar una revista de humor, tener un programa de radio, hacer dibujos animados y una historieta sobre Malvinas que sale en Junio, en un libro.
5) Cuando califican las revistas en la Mesa Redonda.

EDUARDO RISSO
(Dibujante, Crash)
1) En general no se puede rescatar mucho. En lo personal, rescato que tengo mucho trabajo.
2) Que no tengamos editores y tengamos que jugarnos a los emprendimientos personales para poder estar en el kiosco.
3) Sin City, de Frank Miller.
4) Tengo proyectos interesantes, pero no me gustaría que salieran a la luz. Concretamente tengo ofertas de un editor italiano que es la competencia del que tengo ahora.
5) No sé porque no la leí nunca, pero me parece fantástico que haya una revista de crítica hecha acá.

EL NIÑO RODRIGUEZ
(Dibujante/Guionista/Ilustrador)
1) Nada.
2) El mundo en general.
3) Daniel Clowes y El Extraño Mundo de Jack.
4) Hacer guita no importa cómo.
5) La tapa de Ren & Stimpy y Miki Morto.

RUDY
(Humorista, Página/12)
1) The Critic y los comics de los Simpsons.
2) Beavis & Butt-Head.
3) Gary Larson y todo lo que salió relacionado con los Simpsons.
4) Seguir como en el '94, publicando algún que otro libro de humor.
5) La seriedad con que se trabaja y la nota de Superman.

SIN CITY, DE FRANK MILLER

SUPER CONCURSO EROTICO

Si te copa el comic erótico, esta es tu oportunidad de integrar el staff de Ediciones Record, leé las bases y mandanos tu historieta, mostrando todo tu talento dentro del erotismo artístico.

BASES

I-Podrán participar todos los dibujantes y/o guionistas residentes en la Argentina que no hayan publicado sus trabajos en medios comerciales gráficos del país o del extranjero. Sí podrán hacerlo los que hayan publicado en fanzines o revistas subtes, escolares o cualquier otro tipo de publicaciones amateurs.

II- Deberán enviar historietas de cuatro páginas como mínimo y ocho páginas como máximo, en blanco y negro en las medidas de 24 centímetros de ancho por 34 centímetros de alto o una ampliación proporcional de las mismas.

III- Nó se enviarán originales. Se aceptarán únicamente fotocopias del mismo tamaño que el original, reducidas o ampliadas.

IV- Las fotocopias deberán enviarse a esta editorial antes del 30 de marzo de 1995. En cada página deberán constar el nombre o seudónimo del autor o autores, edad, domicilio, número de documento de identidad y por lo menos un teléfono.

V- En caso de que el autor o autores no dominen la rotulación, se aceptará que títulos y textos sean hechos a lápiz.

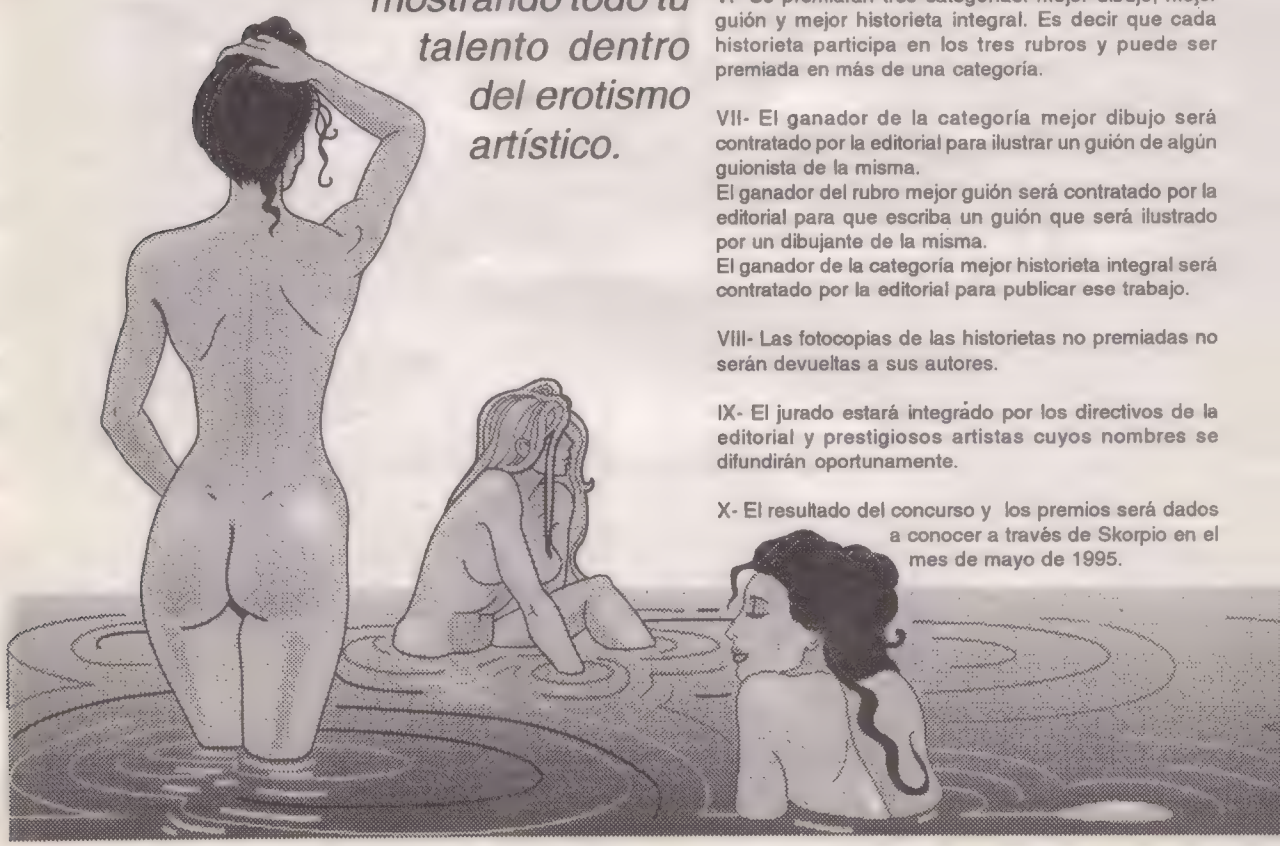
VI- Se premiarán tres categorías: mejor dibujo, mejor guión y mejor historieta integral. Es decir que cada historieta participa en los tres rubros y puede ser premiada en más de una categoría.

VII- El ganador de la categoría mejor dibujo será contratado por la editorial para ilustrar un guión de algún guionista de la misma.
El ganador del rubro mejor guión será contratado por la editorial para que escriba un guión que será ilustrado por un dibujante de la misma.
El ganador de la categoría mejor historieta integral será contratado por la editorial para publicar ese trabajo.

VIII- Las fotocopias de las historietas no premiadas no serán devueltas a sus autores.

IX- El jurado estará integrado por los directivos de la editorial y prestigiosos artistas cuyos nombres se difundirán oportunamente.

X- El resultado del concurso y los premios será dados a conocer a través de Skorpio en el mes de mayo de 1995.



ALBERTO SAICHANN
(Dibujante)
1) La gente joven que busca espacios y los nuevos estilos de historieta.
2) Que en Argentina se llegó a un punto cero, donde casi no hay lugares para publicar.
3) Frank Miller.
4) Seguir con el taller de enseñanza, confeccionar muñecos, sigo dibujando Gargoyles para Disney y buscando crecer en el mercado extranjero.
5) En general toda. Esta hecha con fuerza y es muy crítica.

ALBERTO SALINAS
(Dibujante)
1) En lo personal, la permanencia de mi historieta, Dago, a lo largo de varios años de éxito en Italia y Francia.
2) Acá en Argentina, la imposibilidad de sacar revistas de historietas realmente buenas. Pero también está la competencia terrible con el comic que llega del exterior a precios con los que no se puede competir.
3) Las ediciones del Quinto Centenario, especialmente los álbumes de Toppi, Hernández Palacios, Lito Fernández y Enrique Breccia.
4) Continuar con Dago, que no envejece nunca y yo sí, y hacer algún proyecto especial, como el de Drácula.
5) No sé, porque no la he visto.

PABLO SAPIA
(Dibujante/Guionista/Editor, Zoo Comics)
1) El regreso de Spinetta, estudiar pintura con Carlos Gorriarena y los regresos de Zoo Comics y Maldita Garcha.
2) La verdad es que no sé si hubieron cosas malas.
3) Ren & Stimpy y los cuadros de Picasso.
4) Continuar el trabajo de Boris Tchang junto a Comotto, pintar y ganar el Yellow Kid.
5) Las tapas, los reportajes y las notas históricas, como la de Hijitus.

LICENCIADO G. SARASA
(Columnista, Editorial Perfil)
1) Que cada vez más lectores estan advirtiendo la escaza calidad de los títulos de Marvel y eso se está empezando a notar en las ventas
2) Que en los kioscos argentinos podamos ver tan poca producción de los autores argentinos.
3) Marvels, de Busiek y Ross y casi todo el material de Vertigo, Bravura y Legend.
4) Seguir informando a los lectores de Perfil acerca de las novedades del mundo del comic.
5) Te diria que toda. Mesa Redonda, La Verdulería, Charlas... Me parece una revista muy completa.

JUAN SASTURAIN
(Guionista/Coordinador, Editorial Colihue)
1) A nivel cultural, la consolidación del espacio dedicado a la historieta en el Centro Cultural Recoleta, y el trabajo de Pablo De Santis en el suplemento cultural de Clarín. A nivel editorial, la valentía de algunos editores: Emecé con Maus, Javier Doeyo con muchas cosas, especialmente El Loro Sebastián, de Podetti. A nivel artístico, la consolidación de Meglia y el fenómeno (italiano y argentino) de Cybersix, y por otro lado la propuesta de El Tripero.
2) Afortunadamente, nada.
3) Carlos Meglia y Dibujitos Avivados, de El Tomi.
4) Como director, una colección de libros en Editorial Colihue, que se va a llamar ND (Narrativa dibujada), que larga con cuatro series distintas: Serie del aventurador (Oesterheld, Pratt, Breccia y otros: abre con Sherlock Time y La guerra de los Antartes), Serie de Sobrevivientes (Trillo, Mandrafina, Muñoz, Sampayo, y otros: ahí abrimos con Cosecha Verde), Serie de Locos (con aquellos autores difíciles de catalogar, como Copi, Battaglia, etc), y Freakciones (con la línea del "under" de los '80: empezamos con Max Cachimba y Pablo de Santis). Como autor, El Domicilio de la Aventura, que va a ser editado por Colihue, un ensayo sobre Oesterheld.
5) Qué buena y qué necesaria que es Comiqueando!

RAFAEL SEGURA
(Dibujante)
1) En lo profesional, haber podido hacer varias ramas de trabajo.
2) No sé si hubo algo realmente negativo.
3) El trabajo de Eduardo Risso en N.N.
4) Sigo dibujando Marginal, una serie de Slavich para Columba y estoy abierto a todos los proyectos para los que me llamen.
5) No la he visto. Estoy un poco alejado del mundo de la historieta.

SPECTRE, DE OSTRANDER Y MANDRAKE

El VIERNES 30 de DICIEMBRE

COMIQUEANDO PRESS PRESENTA

la MESA REDONDA `94

Dentro del MEGA-EVENTO del CLUB DEL COMIC los críticos de COMIQUEANDO charlarán con el público en esta mesa debate sobre lo mejor y lo peor del año.
No podés faltar ! Conocé a tus ídolos! Hacé autografiar tus revistas! Completá tu colección!
Te esperamos!

LAS ELECCIONES PRESIDENCIALES ESTAN PROXIMAS

¿YA SABES POR QUEN VAS A VOTAR?

TODOS SON MALOS...
PERO EL ES EL PEOR:

DARKSEID `95

TU CANDIDATO.

megaencuesta gumegaencuesta gumegaencuesta gumeg

K-lick!
I DID.
TODAVÍA NO TE DÍ LAS GRACIAS.
GRACIAS.
¿SOS VALIENTE, PERRAMUS?
MIEL, VAYA NOMBRE... ¿POR QUÉ TE LLAMAN ASÍ?, ¡NO SERÁ POR TU CARÁCTER DULCE, EH!, VENGA, CUENTA...
I JUST THOUGHT OF SOMETHING, DUDE! WE SHOULD BE IN A PARADE.
I BET CHICKS MIGHT DIG US THEN.
UH, I MEAN, YOU KNOW... MORE THAN THEY DO ALREADY.
OH YEAH! THEY MIGHT STOP RUNNING AWAY FROM US SO FAST, 'N STUFF. THAT'D BE
SUSANA...?! ¡JUDE ESTÁ NA...??!!!

DOMINGOS
DE 19 A 21 HS.

NO TAN COMIX

F.M. LA TRIBU • 88.7 • Mhz

CON

Lisandro Berenguer Grassi

Gustavo Medrano

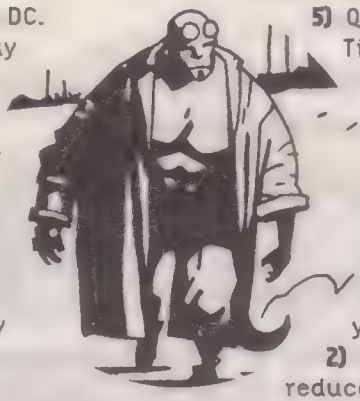
CARLOS TRILLO
(Guionista/Editor)
1) La coherencia de Furor Ediciones en su intento de dar a conocer nuevos personajes con dibujantes locales.
2) Los cambios caóticos de Columba, la inmovilidad pétrea de Skorpio, que da la impresión de que uno está leyendo siempre el mismo número y las torturas a las que someten a Superman. Sería mejor que se muriera de una vez.
3) Death: The High Cost of Living, de Neil Gaiman y Dave McKean; Batman: Mad Love, de Paul Dini y Bruce Timm; Yo Matías, de Sendra y las Postales de Rep.
4) Seguir escribiendo comics. Estoy por empezar una serie nueva con dibujos de Domingues, que se llama El Hotel de los Sueños Profundos.
5) Los Rescatadores.

ENRIQUE VILLAGRAN
(Dibujante)
1) Que subieron las ventas de la DC.
2) Que el mercado nuestro es muy pobre.
3) Simon Bisley, algunos trabajos a color de mi hermano Ricardo y el Batman pirata de Quique Alcatena.
4) Seguir trabajando para EEUU, especialmente en Marvel y DC.
5) Conocía la Comiqueando fanzine, pero la de ahora no, porque hoy en día no leo casi nada.

RICARDO VILLAGRAN
(Dibujante/Ilustrador)
1) La convención de San Diego, que fue una de las mejores, y Strange Tales, el trabajo en full-color que hice para Marvel.
2) Lo mal que le va a Columba, que siempre fue una fuente de trabajo para nosotros. Además el dólar está tan desfasado que trabajando para afuera no sacamos plata para vivir dignamente acá.
3) Mike Mignola, Mike Manley y Simon Bisley.
4) Tengo un proyecto con Chuck Dixon para Marvel, otro libro full-color con el Capitán América, ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
5) No te sabría decir, porque la vi una sóla vez.

ROBIN WOOD
(Guionista, Editorial Columba)
1) Las nuevas series que estoy haciendo. A nivel personal, el '94 ha sido un año excelente.
2) El terrible golpe recibido por la historieta argentina con la casi catástrofe de Columba, que hizo cundir el pánico y la desesperación entre los dibujantes.
3) El libro prohibido de Druuna, de Serpieri.
4) En Enero empieza a salir Starlight, dibujada por Juan Zanotto y estoy preparando nuevos trabajos con Alcatena y con Mandrafina. Además en Italia se están por lanzar las revistas de dos de mis personajes: Dago y Martin Hel.
5) El Cazador. Estoy encantado con el personaje.

ENRIQUE ZAMBRANA
(Ilustrador)
1) Fue un año difícil. Yo, personalmente, no rescato nada positivo.
2) Los cambios que se trataron de hacer en Columba, que se hicieron mal y terminaron perjudicando a las revistas.
3) N.N., de Trillo y Risso y Los Fratelli Centobucchi, de Mandrafina.
4) Seguir subsistiendo y trabajando. Esperar que levante Columba y ver si puedo enganchar trabajos en Italia.
5) Que es algo que acá no existía. Tiene un montón de información que no se ve en ningún otro lado, sobre todo la información internacional.



JUAN ZANOTTO
(Dibujante)
1) El hecho de haber vuelto a encarar la historieta en blanco y negro.
2) La cada vez más preocupante reducción de los medios, o sea, menos revistas de historietas.
3) No vi demasiadas cosas, pero me siguen impactando Moebius, Juan Giménez, etc.
4) Consolidar la serie Starlight con Robin Wood.
5) El empuje, los reportajes y la presentación.

PABLO ZWEIG
(Dibujante/Ilustrador)
1) Haber vuelto a la Argentina, la tierra prometida.
2) Que no haya revistas de historietas donde publicar. Ni acá, ni en el resto del mundo, salvo Japón.
3) Martin Tom Dieck, un alemán al que le publicaron un libro de 300 páginas con una tirada limitadísima.
4) Estoy esperando un guión de Sánchez Abulí, estoy armando una historieta larga (Bola de Nieve) con un amigo que no es conocido y varias historias cortas con Mario Rulloni.
5) El Comic de Nunca Acabar y los reportajes.

HELLBOY, DE MIKE MIGNOLA

CANTO BAR DE P.U. TOSOLOSO
¡GRANDE CEPILLO!
¡OTRA MAESTRO!
TIJUANA
¡JA,JA! ¡QUE BUENA ONDA HAY EN ESTE LUGAR! ¿NO?
JOSHA
24 de diciembre FIESTA "LIGHT" DE DESPEDIDA DE OFICINA
GRACIA, GRACIA... VOY A INTERPRETARRR "NO SE TU" PA MI MEDIA NARANJA AQUI PRESENTE
¡IDOLO!
NO SE TÚUUU PERO YOOOO... NO DEJO DE PENSAAARRR NI UN MINUTO...
BRAVO... BRAVO...
SOY PUTA
CHASKI BUM
CLAP CLAP
RAMIREZ LUCAS 94

¡QUE BARBARO!
RE-FORZUDO
¿AMI? ¿CHO? ¿A MI ME TOCA?
DE TUS BESOSSS TUS ABRAZOOOSS...
RAMIREZ LUCAS 94
CHASKIBUUM
DE LO BIEN QUE LA PASAMOOOOSSSS
¡MUUUV! ¡MUUUV! (ESTO LO SAQUÉ DE "LETAL GÜEAPON")
...LA OTRA ♫ VEZ...
¡PREPAREN LOS FIERROS QUE ESTÁ POR SALIR!!
¿CUAL? ¿LA DE MEL GÜIBSON?
2

CHAK
¡CHE! ESTÉN ATENTO BOLUDO
AY AY AY AY AY
¡GUARDA! ¡AAAAHHH! ¡AHÍ SALIÓ! (QUE SUSTO!)
CRAK
RAMIREZ - ALVEAR 94
¡TIREN! ¡TIREN!
CLUD
VAMO' VIEJO, TODO EL AÑO SIGUIÉNDOLO, ¡NO SE NOS PUEDE ESCAPAR!
¡SILENCIO!
SE NOS ESCAPARON TANTOS QUE UNO MÁS...
3

¡¡NO ME PUEDEN MATAR, HIJOS DE PUTA, PORQUE ¡¡YO!!... SOY LA MUERTE !!!
¡AY QUE MIEDO!
¡PASO, PASO! DEJENME PASAR CARAJO
CRAK
¡AHORA VAS A VER MASCARÍN!
?
JOLIE-RAMOS 94
24 DE DICIEMBRE CLUB DEL COMIC 23 30 HS
¡PERO COMO! NO LLEGÓ EL TREIDBAC DE HULK Y ELEFANTITO BABAR (QUE COSA)
DALE CONFORTI... QUE TENGO QUE IR A BRINDAR (HIP)
SPIDERMAN
MARVE
TE DIJE QUE NO TE VINIERAS DE TANDIL AL PEDO (FORRO)
FIN DEL CAPITULO I

LA PAGINA DEL AVECHUCHO

Bienvenidos una vez más a la sección bursatil de la revista. En esta oportunidad, y contraponiéndolo a lo hablado en el número pasado, vamos a analizar el moderno mercado en los United States. ¿Por qué? Porque así vamos a encontrar las claves que marcan varias de los puntos fundamentales de los que hablamos en el set (la Inicial, la Gambeta, la Sonrisa, la Escasez, etc.)

A partir de la explosión comiquera volcada al mercado comiquero en los Estados Unidos, los comic-books pasaron de los kioscos, drugstores y supermercados a las librerías especializadas -las comiquerías. ¿Y cómo consiguen sus comics? Por supuesto las grandes editoriales yanquis no se pueden ocupar de distribuir sus revistas una por una en todas las miles de comiquerías del país y alrededor (incluyendo Argentina, claro). Entonces entran en escena las distribuidoras. Estas compañías se encargan de repartir los comics por todo el mundo pero, a diferencia de los kioscos y los drugstores en donde dejaban la cantidad que los dueños pedían a ojo, sin saber nada de lo que vendían, con la posibilidad de devolver las sobras, etc., las distribuidoras inventaron un sistema para que las comiquerías sólo reciban exactamente lo que van a vender. ¿Cómo es esto? ¿Magia? ¿Predicciones? No. Diamond y Capital City, las dos grandes compañías de los U.S.A. informan a los vendedores con anticipación qué comics se van a publicar para que ellos elijan cuáles pedir para vender en sus negocios. Así, si Capital en enero le informa al negocio X que Marvel va a sacar en marzo el n456 de Spider-Man, X tiene tiempo de, sabiendo cómo vende en su local Spider-Man, hacer el pedido a Capital para en marzo recibir la cantidad que precisa.

Pero este sistema tiene muchas utilidades más. Una vez que Capital City recogió todos los pedidos de Spider-Man n456 de todos los locales a los que le distribuye comics, Marvel ya sabe cuántas Spider-Man n456 va a vender, antes de imprimirlas. Este dato facilita las cosas a la hora de hacer las tiradas de los comics, y a la hora de suspenderlos. Sabiendo que el nº de The Accorsi's Adventures sólo recibió órdenes de pedido de un local (que pidió una sola), el demente editor puede recapacitar e inmediatamente echarse atrás en tan descabellado proyecto. Pero el saber qué repercusión va a tener una revista aún antes de imprimirla hace que el avivatuchismo sea más difícil. Alertada la editorial de la demanda de la Spider-Man extra (es un crossover con Gasparin) aumentan la tirada en la proporción que les parezca y es casi imposible generar una demanda inflacionaria de backissues que cotice al ejemplar. Este sistema atenta contra el Avechucho.

Arrimada la Escasez, el sistema atenta también contra la Gambeta. Los miles de negocios participantes de las distribuciones de Capital City y Diamond reciben para hacer sus pedidos una guía -casi tan gorda como la de teléfonos- con todos los comic-books, las cards, las remeras, los libros, los juegos de Rol y todo el merchandising adyacente al comic que saldrá a la venta dentro de dos meses. Generalmente, los negocios ponen estas guías (Advance Comics o Previews respectivamente) para la venta al público en sus locales. ¿Para qué como le iba a dar una guía de los distribuidores de las comiquerías a los que no son dueños de una? Simple. La Advance y el Previews traen la información precisa sobre qué pasará en ahorita-ahorita todos los comics de todas las compañías que se publican en los States, y quiénes son los autores a cargo. Gracias a estas guías el público no sólo se entera dos meses antes de qué es lo que va a pasar en su revista favorita, sino todo lo que va a pasar en todas las revistas que no puede (o no quiere) comprar, como así también todas las nuevas revistas que van a salir, todos los pasos por las cruzadas de compañías de sus autores favoritos, las cancelaciones, incorporaciones y notas sobre las cosas hot del mes, adelantos de los proyectos propios y los rankings! Sí, este es otro beneficio que otorga el sistema de distribución actual. Aún antes de salir las revistas a la calle, uno ya sabe cuál es la más vendida ese mes. ¿Cómo? Fácil. Basta con suponer que la más pedida será efectivamente la que más se venda, ya que ningún comerciante será tan estúpido como para pedir muchas copias de algo que no vende.

¿Pero cómo sabe el dueño de una comiquería cuántos va a vender de cada cosa dentro de dos meses? Ahá! Esa es una pregunta que no pueden superar ni David Copperfield y Tu-Sam juntos. Entonces ¿los dueños de las comiquerías se pedirán siempre todo seguro, para no arriesgarse con revistas de más que pagan antes de venderlas? Pero... si ellos de lo que saben que venden... ¿cuándo se pide algo nuevo que hasta ahora no vendió nunca? Ahá! Es más fácil acertar al Telekino que a la cantidad de copias que debe pedir de cada revista nueva que llegara dentro de dos largos meses. Si el Sí. Si pide muchas, puede terminar mellándoselas en el año, pero si pide pocas no le alcanzarán para todos sus clientes. ¿Cuántas son "muchas" o "pocas"? ¿Cómo saber cuántos clientes van a querer esa revista de acá a dos meses? Entran en juego muchos factores, como el reconocimiento del artista, la editorial, la relevancia del personaje, la promoción que se le haga, y un largo etcétera.

¿Y qué pasa si una revista anunciada en agosto para salir a la venta en octubre no sale? Por empezar, si entro en los rankings (por revistas solicitadas, claro) será un blooper tremendo, pero a la vez es una injusticia horrible para el comiquero. ¿Por qué? Porque el confiado Sr. X dispuso el 50% de su plata para la compra de -por ejemplo- la Azz-Blood nº1, y si esa revista no sale, a su local entrarán revistas equivalentes a sólo el 50% de su poder adquisitivo, es decir, tendrá el 50% menos de revistas a la venta, por ende, venderá el 50% menos ese mes. Esto da para mucho más, pero vimos lo básico del funcionamiento del mercado. Ahora, vayan a llorarle a su comiquería amiga porque le falló la Accorsi's Adventures nº1. Chau, que el Avechucho los acompañe.

FUERA DE JODA

por Andrés Accorsi

© LASTMAN & JAIRO

Bienvenidos a esta nueva sección, un foro que, si bien no estará todos los números, aparecerá cada vez que algún miembro del staff tenga ganas de analizar a fondo algún tema relacionado con la industria del comic. Desde ya, pido perdón a aquellos a quienes algo de este estilo les resulte aburrido, pero para divertirse está el resto de la revista. Este espacio está pensado para albergar reflexiones, teorías y disquisiciones que (suponemos) interesarán a los lectores que quieran conocer un poco más los entretelones de la producción historietística. Ahora sí, al grano.

El otro día, charlando con un comiquero amigo (Roberto, el de las Charlas en el Parque), comentábamos lo de Marvel y Malibu, la quiebra de Defiant y la aparición de Tekno Comix. En un momento del diálogo, Roberto planteó: "Lo que no entiendo es cómo hay tantas empresas poniendo tanta guita en esto del comic, que al fin y al cabo es un mercadito de morondanga".

Y es cierto. Si bien es mucho más grande que hace tres o cinco años, el mercado del comic yanki no tendría por qué concentrar la atención de mega-empresas de la talla de Time-Warner, Disney, Acclaim o Big Entertainment. Y sin embargo, ahí están. ¿Cómo se explica esto? No es tan complicado. El comic es un medio muy barato con el cual se pueden obtener pingües beneficios. El ejemplo más claro es, obviamente, las Tortugas Ninja. Algo que empezó con dos chicos gastando 2000 dólares para imprimir 3000 comic-books se convirtió en un negocio multimillonario que superó a los sueños más ambiciosos que cualquier creador de comics pueda tener.

¿Y cuánto cuesta sacar de la galera otras Tortugas Ninja? Muy poco. Alcanza con encontrar a algún creador medio muerto de hambre, hacerle crear un personaje, publicar un comic-book, comprar notas de promoción en Wizard, Comics Scene, Hero o alguna de esas, aparecer en la tapa del Previews o del Advance Comics y, cuando a fuerza de tanta manija, el comic empieza

a vender más de cincuenta o cien mil ejemplares, salir a vender licencias. Con mucho menos que esto, Dark Horse (por citar un ejemplo) convirtió a The Mask en un fenómeno multimedia que hoy tiene película, discos, muñecos, CDRoms, cartucho para jueguito de video y una interminable lista de productos con su imagen. Algo similar (pero a menor escala) pasó con The Crow, un comic que en su momento pasó bastante inadvertido.

El mecanismo es sencillo. Hollywood necesita talento. Al comic le sobra. El comic, además de los personajes, trae la mitad de los problemas ya resueltos: un guión, un diseño de trajes y decorados y hasta se pueden usar las historietas a modo de storyboard. ¿Qué más se puede pedir? Y los muchachos de Hollywood no son ningunos giles. Cada vez que tienen que crear una serie para dibujo animado o una película, se sientan a hojear las carpetas que mandan las editoriales y los creadores para ofrecer sus obras. Una firmita en un contrato y cualquier personaje de cuarta se puede convertir en un nuevo ícono universal, conocido, disfrutado, adorado y consumido por decenas de millones de personas. El salto entre el millón y monedas de ejemplares que vende Spawn y los miles de millones de dólares que se pueden recaudar poniendo al personaje en un dibujo animado o en un film con actores es una maniobra fácil, mientras que la diferencia en términos de guita es abismal.

Por eso yo postulo (desde las densas neblinas de la ignorancia) que para las grandes empresas multimediáticas el comic cumple una función importantísima: la del semillero. Ponen plata, apuestan al mercado, compran editoriales (que a su vez compran artistas), invierten fortunas en publicidad y prestan atención al más mínimo detalle, a la espera de que de ese semillero les salga un Maradona que se pueda vender por diez palos verdes al Nápoli. Comparada con las fortunas que se pueden amasar con una pegada como las Tortugas, Batman o los X-Men, esta inversión es chaucha y palito. Es el café con leche y la medialuna que les pagan los clubes de la B a los pibes que vienen del Interior a probarse en la tercera.

Eso es el comic: la tercera de la B. Ahí poco importa si los pibes tienen el pelo largo, si salen de noche o si se drogan. Eso sí, cuando los compra un club grande y cuando (eventualmente) llegan a la Selección, los ojos del mundo los miran con admiración, mientras los managers, los dueños de los clubes y las autoridades de la AFA imponen sobre ellos una vigilancia implacable, un control asfixiante y potencialmente letal. O en términos comiqueros, mientras The Maxx aparecía nada más

© SAM KIETH

que en un comic de Sam Kieth y Messner-Loebs, a nadie le importaba demasiado si se hacía chiquito, si se volvía loco o si se tiraba pedos en la bañadera. Ahora que The Maxx está en MTV, no sólo se escrutan minuciosamente los cartoons que salen al aire, sino que hay ejecutivos examinando (y condicionando) cada cuadrito que se gesta en la mente de los autores. Nadie quiere que el producto escape a su control. Nadie quiere que en ningún lado donde aparezca The Maxx pase nada que pueda dificultar la venta de las remeras, los muñecos, los video-games o los preservativos donde aparece su imagen. Ahí es donde está la torta. Ahí está la diferencia. Esa es la máquina de producir fortunas y es eso lo que es imprescindible, resguardar a toda costa, aún si eso significa aplastar creativamente a los autores. Total, el tipo ya le vendió su creación al estudio, al mejor estilo Fausto. Alcanzará con pagarle algún puntito más de las regalías que dejan las licencias, y se quedará en el molde, contando billetes y recibiendo cheques cada vez que se reediten sus historietas.

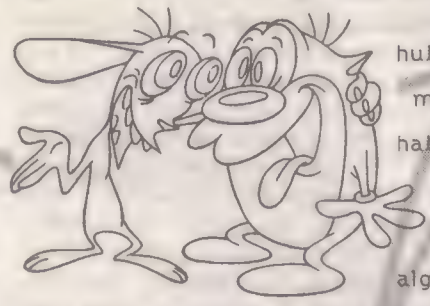
Porque ese es otro elemento a tomar en cuenta: el éxito de los X-Men (por tomar un ejemplo) en la tele, no sólo posibilita el alud del merchandising, sino que además multiplica las ventas del producto original, es decir, de los comics de X-Men. Marvel (que además es propietaria del estudio de animación, de la fábrica de muñecos y de la fábrica de figuritas) no tiene forma de perder. Aún cuando el dibujo animado pase de moda, miles de fans se habrán convertido en adictos de sus comics y esta demanda habrá forzado infinitas reediciones de los episodios anteriores al inicio del boom. Las cuentas cierran para todos menos para los creadores cuyo talento permitió que X-Men se convirtiera en un producto comercialmente atractivo para un canal de televisión. Con unos manguitos por cada reedición no alcanza para pagar ese aporte.

Por todo esto, supongo improbable que a los dueños de la manija les interese el comic como arte. Es improbable, también, que esta tendencia se revierta, aún si el mercado del comic se retrajera a los niveles de la década anterior. Pero ahí están los pulpos de la industria del entretenimiento, sembrando las semillas de los que serán los sucesos de los próximos años, ya sea en cine, televisión o video-games. Y mofándose de los que se hacen mala sangre porque en un cuadrito de Zero Hour está mal pintado el traje de J'onn J'onzz. ■

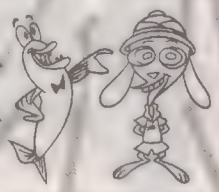
Ren & Stimpy™

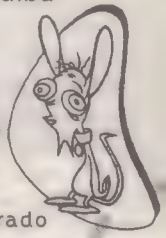
SOCIOS DEL EXITO

por Rafael de la Iglesia



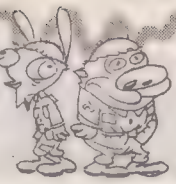
Si hace unos años alguien me hubiera preguntado qué pensaría de un nuevo dibujo animado protagonizado por un perro y un gato, yo habría arriesgado a decir que sería poco o nada interesante. Pero increíblemente, siempre hay alguien nuevo bajo el sol que nos sorprende y nos muestra cómo se puede hacer algo original con una base que ya parecía estar totalmente agotada. Ese "alguien" es el señor John Kricfalusi, creador del show de Ren & Stimpy. Hoy, después de haber visto todos los capítulos de Ren & Stimpy, debo reconocer que, pese a las diferentes crisis creativas que existen en nuestro mundo, todavía hay cerebros y artistas que son capaces de sorprendernos. Lástima que la gente de Nickelodeon no piense igual. Más allá de todos los problemas internos que el dibujo animado de Ren & Stimpy sufriera debido a la diferencia de criterios entre el autor John Kricfalusi y los productores, a nadie se le ocurriría discutir el éxito de esta serie. Pero, ¿a qué se debe este suceso? El gran rating de esta tira animada responde a diferentes factores. Estos son una conjunción de elementos que han convertido a Ren & Stimpy en uno de los dibujos animados más vistos en los últimos años. Por un lado tenemos el estilo de dibujo: una línea estilística que busca emular a aquellos adorables dibujos animados de la década del '40 y '50 (no sin ciertos rasgos psicodélicos) y que también nos muestra aspectos desagradables y grotescos. Dentro de la gráfica de R&S podemos ver esplendorosos paisajes naturales como también el interior de las fosas nasales de Stimpy. Un dibujo absolutamente caricaturesco que de repente se muestra como muy elaborado y por momentos es todo lo contrario. Basado en la diversificación y en planos innovadores y originales, el diseño de la imagen de Ren & Stimpy es una de las principales causas que generaron la aceptación masiva del público. Pero no es la única: también están los guiones. Las historias de Ren & Stimpy no son para nada esquematizadas, ya que cada una nos hace reir de diferentes tópicos y están todas narradas y enfocadas de maneras absolutamente diferentes. Dentro de ellas podemos encontrar serias críticas sociales a la televisión (constantemente Kricfalusi trata de

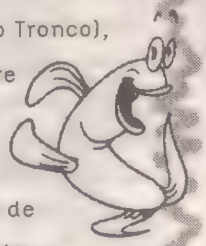


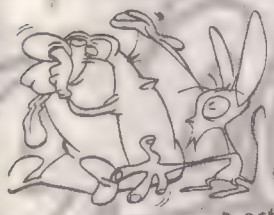


Todas las ilustraciones son de Ren & Stimpy

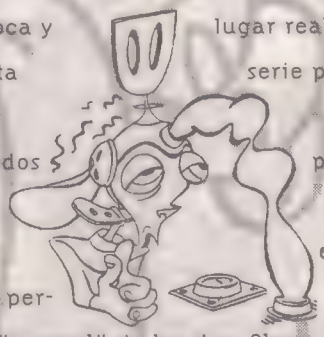
decirnos que los rayos catódicos nos lobotomizan), al consumo desquiciado (con los avisos del producto Tronco), a los superhéroes (su mejor ejemplo es el Hombre Tostadas en Polvo), al falso nacionalismo (el imbécil que quiere hacer competir a Ren y Stimpy en el torneo de belleza canina), a la violencia, etc. A diferencia de otros dibujos animados tales como Los Simpsons o las Aventuras de Batman, las historias de R&S no están ambientadas en un tiempo y un espacio específicos.



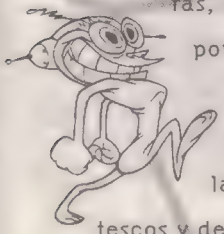




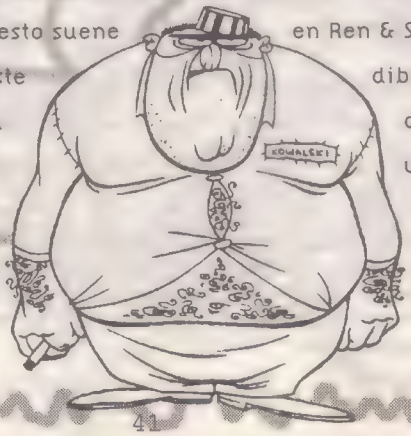
Asemejándose a las viejas historias protagonizadas por Bugs Bunny, el Pato Lucas, Droopy o cualquiera de aquellos entrañables personajes, las aventuras de estos dos animalitos pueden suceder tanto en el pasado como en el presnte y el futuro, en cualquier parte de nuestra Tierra o, inclusive, en el espacio. Esto le da una riqueza creativa fácilmente explotable. La posibilidad de ver interactuar a estos dos seres en cualquier época y lugar realizando cualquier tarea u oficio es uno de los mejores recursos que esta serie posee y que la hacen sumamente impredecible.



Por lo general, los capítulos están protagonizados por un miserable perro chihuahua llamado Ren Hoek y un gato flatulento llamado Stimpson J. Cat, alias Stimpy. Ren se caracteriza por ser el más inteligente de los dos y además sufre de ataques de neurosis permanentes. Suele ser elcerebro y el líder y, supuestamente, el más "normal" de los dos. Claro, que el término normal no se ajusta demasiado a ninguno de los personajes que aparecen en esta serie. De todas maneras, es Ren el que actúa más civilizada mente, haciendo las veces de dueño de casa y por momentos hasta parece el padre de Stimpy. Sin embargo, el principal responsable de lograr las risas y la aceptación general es el gato Stimpy. Stimpy es un felino obeso y descerebrado amante de la televisión, su litera para gatos, y de realizar todo tipos de actos grotescos y desagradables. Pese a no caracterizarse por ser demasiado brillante (excepto en lo que se refiere a inventar objetos insólitos) suele ser el responsable de tomar la iniciativa y aportar soluciones ante distintos problemas, que suelen ser totalmente descabelladas. Es el más afortunado y además posee excelentes sentimientos.

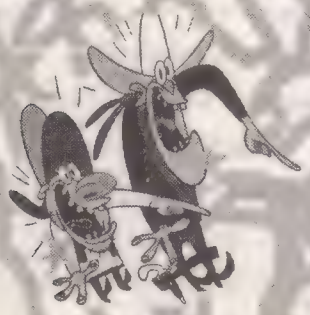


Ahora, la relación entre ellos dos por momentos es un tanto confusa. La dupla a veces actúa como amigos, otras como hermanos, otras como padre e hijo y, la más extraña de todas, a veces parecen amantes. Por extraño que esto suene en Ren & Stimpy se dan todo este tipo de relaciones. Pero la riqueza de este dibujo animado no termina en sus protagonistas. La tira está llena de personajes secundarios y algunos de ellos ya han logrado una repercusión propia más allá de Ren y Stimpy. Donde mejor se puede notar la aparición de todos ellos es en la versión para comic de R&S publicada mensualmente por la editorial Marvel Comics. Veamos cuáles son algunos de estos personajes.



SVEN HOEK

Como podrán deducir de su apellido, Sven es un pariente de Ren, más precisamente su primo. Lo siniestro es que se parece más a Stimpy que a su consanguíneo. Sven y Stimpy no sólo se parecen físicamente, sino que uno es tan estúpido como el otro. Como si a Ren no le alcanzara con su amigo, encima tiene un primo que se le parece mucho.



ABNER & EWALT

Esta pareja son los sheriffs de una ciudad del viejo y salvaje Oeste. La creación de estos dos personajes, que son ciertamente desagradables, se debe al mero capricho de sus autores de satisfacer sus deseos de realizar historias del western.

MR.HORSE

"No señor, no me gusta". Esta es la única frase que suele utilizar Mr.Horse, un caballo que debutó en el primer capítulo de R&S. Más adelante, y debido su éxito, este personaje ha obtenido una cierta permanencia en el show y además amplió su limitado vocabulario. Su mejor actuación es, sin duda, la que realiza en el episodio de los chupones de goma.

MUDDY MUDSKIPPER

Muddy Mudskipper (el Capitán Fangoso, en la traducción castellana) fue creado sobre la hora para reemplazar a otro show llamado Huckleberry Stomptail Macaque. Su nombre es una parodia de Woody Woodpecker (el Pájaro Loco). Este pescadito es protagonista de su propio programa (dentro de la ficción), que es el preferido de Stimpy, pero también hace un "bolo" como enemigo del Hombre Tostadas en Polvo.

POWDERED TOAST MAN

¡Es un pájaro! ¡Es un avión! No, es el Hombre Tostadas en Polvo! Este personaje es una parodia directa a todos los superhéroes. Para colmo, sus superpoderes son realmente ridículos y faltos de buen gusto. Este personaje suele protagonizar sus propias aventuras rodeado de su propia locura. Un héroe tan ridículo, tan repulsivo y tan avechucho como el Hombre Tostadas en Polvo no puede ser menos que un ídolo indiscutido para Ren y Stimpy.

SARGE

A veces, Ren y Stimpy se encuentran en el Ejército. El responsable de hacer sus vidas miserables es Sarge. Este tipo es un hombre no muy inteligente, gordo y realmente muy duro.

La variedad en sus personajes, historias y estéticas hacen del Show de Ren & Stimpy un dibujo animado único y cuya reposición (seguramente en Canal 13) es ansiosamente esperada por todos los que lo conocimos a través de la TV por cable. Si alguien, hoy por hoy, me preguntara si se podría hacer una nueva tira protagonizada por un gato y un perro que supere a la creación de John Kricfalusi, yo le contestaría que no. Pero claro, podría volver a equivocarme.

MI SEÑOR, HE VIGILADO A VUESTRA NIETA ADOPTANDO LA PERSONALIDAD DE SU VIEJO MAYORDOMO LARGUÍRUCHO LA NOTO INQUIETA, CREO QUE NO PODRÉ CONTENERLA MUCHO TIEMPO MÁS...
...POR LO PRONTO TENEMOS PROBLEMAS MÁS ACUCIANTES, CREO QUE EL ESTÁ AQUÍ. RAIMUNDO EL CHOFER HA APARECIDO ASESINADO EN EL PARQUE...,
...Y DE UNA FORMA BASTANTE POCO SOBRENATURAL...

...Y COMO DECIA MI ABUELA: A LOS PROBLEMAS TERRENALES, SOLUCIONES TERRENALES.

PANTALLAZOS

[por Fernando García]

MEDIA

Trekkies de parabienes. Star Trek: Generations, última andanza cinematográfica de la tripulación del Enterprise, está lista para estrenarse. El film cumple el sueño de todo fan de la creación de Roddenberry, al unir por única vez a los Capitanes Kirk y Picard en la misma aventura. Con este aval, Generations marca el inicio de la serie fílmica de The Next Generation, que por esta misma razón abandonará la pantalla chica. Pero el espacio que deja vacante The Next... será ocupado por Star Trek: Voyager, un nuevo producto para TV que acompañará al exitoso Deep Space Nine.

Justo para el festejo del 35 aniversario de Astérix, los cines franceses se disponen a estrenar el séptimo largometraje animado del galo, Astérix en Amerique, basado en el álbum La Gran Travesía. Pero esto no es todo. El director Claude Berri (el mismo de Jean de Florette y Manon de Manantial) está preproduciendo un film de Astérix con actores que contará entre su reparto, nada más y nada menos, que con el inmenso Gerard Depardieu en el rol de Obélix. ¿Qué tal?

La performance de Jim Carrey en la pantalla grande ha catapultado a The Mask a un éxito hasta hace poco tiempo impensado. Aprovechando el momento, la editorial del caballito produjo The Mask: The Origin-Dark Horse Digital # 1, que no es otra cosa que la mini-serie original de John Arcudi y Doug Mahnke, pero en CD-ROM. Con el nivel de violencia explícita drásticamente disminuído, Cyber Media y Metrolight Studios dieron forma final a la animación digital, las voces y los efectos de sonido, además de colorear las imágenes con una impresionante paleta de 256 colores. Si todo funciona bien, Dark Horse continuará lanzando sus CD-ROM al mercado.

Macross, el pilar indiscutido de Robotech, vuelve a las pantallas niponas en dos diferentes secuelas y formatos animé. Macross 7 (serie de TV) narra las andanzas de la séptima generación de tripulantes de la gigantesca nave-ciudad SDF. Por otra parte, Macross Plus (serie para video), ambientada cuarenta años después de la saga original, desarrolla sus historias en la colonia espacial Eden. Metieron mano en ambos proyectos Shoji Kawamori, Ichino Itano y Masa Yuki. El que no está muy contento es Carl Macek, ya que ambas series (dicen) contradicen notoriamente a Super Dimensional Cavalry Southern Cross y Genesis Climber Mospeada, los otros dos tercios de Robotech.

Está confirmado. El multipremiado Roman Polanski dirigirá un largometraje animado de alto contenido erótico, dibujado y diseñado por Milo Manara. Todavía no está definido el guión, que será original y no una adaptación (como se suponía al principio) de algún comic del talentoso italiano. Por el momento se descuentan las apariciones de Miel (fotógrafa protagonista de Candid Camera y otros álbumes) y de Fausto, el as del fist-fucking que apareciera en Click 2.

Se nos va la magia. Tras dos años brillantes, la temporada 1994/95 será la final para Batman: The Animated Series (ahora retitulada The Adventures of Batman & Robin), el multipremiado "cartoon noir" de la Fox. Entre los diez nuevos episodios del programa (el resto serán repeticiones) se encuentran "Bane", la esperada versión libre de Knightfall, y "Showdown", el anunciado team-up con el vaquero Jonah Hex. ¿Qué se le va a hacer? Nada es eterno. Triste, pero real.

En exclusiva para los lectores de Comiqueando, revelamos el proyecto más celosamente custodiado de todo el Japón. El 9 de Febrero de 1999 (décimo aniversario de la muerte de Osamu Tezuka) es la fecha en que tendría estreno en los cines el largometraje de dibujos animados Tetsuwan Atomu, o sea, Astro Boy. Sí, como homenaje a la labor de su difunto esposo, Etsuko Tezuka logró juntar al estudio de animación más grande, importante y avanzado de la historia del animé. El film será dirigido por Katsuhiro Otomo (una vez finalizada la película con Moebius) y desarrollaría el origen del poderoso niño-robot. Además, como se trata de un tributo al Maestro, la cinta estará repleta de "cameos" autorizados, entre los que ya se cuentan Akira, Mazinger Z, Mobile Suit Gundam, Lupin III, Ranma 1/2, Doraemon, la Fuerza G, Son Goku (de Dragon Ball), Kozure Okami (el Lobo Solitario), el Capitán Harlock y hasta la SDF-1 de Macross, sumados a las otras creaciones de Tezuka: Ribon no Kishi, Jungle Taite (Kimba) y Phoenix. Todavía está todo en pañales, pero que el revival de Astro Boy promete ser grosso no lo duda nadie.

© Goscinny/Uderzo

© Milo Manara

© MEG

REPORTAJES

CHRIS CLAREMONT

por Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia

UNO DE LOS GUIONISTAS MAS EXITOSOS DE TODOS LOS TIEMPOS, CAPAZ DE REUNIR EL SUCESO COMERCIAL CON LA OVACION DE LA CRITICA, ES SIN DUDA CHRIS CLAREMONT. ARTIFICE DE CIENTOS DE HISTORIAS DE LOS X-MEN (ENTRE ELLAS, LAS QUE REDEFINIERON AL GENERO A FINES DE LOS `70s), CLAREMONT EVALUA AQUELLOS AÑOS Y NOS BRINDA UN ANTICIPO DE SOVEREIGN SEVEN, SU NUEVO PROYECTO PARA LA DC.

. ¿Cómo entró a la industria del comic?

CC: Fue más suerte que otra cosa. Yo estudiaba Relaciones Internacionales, quería ser diplomático. En 1969 entré a trabajar de cadete en Marvel. Yo iba a la Universidad y en Marvel servía cafe, hacía trámites, corregía textos, ordenaba la correspondencia, esas cosas... Y mientras estaba en la Universidad e incluso después, cuando terminé, armé algunos guiones y me los empezaron a comprar. Y una cosa trajo la otra. Por un tiempo fui parte del staff de coordinadores y después empecé a trabajar como guionista freelance. Y desde entonces que estoy escribiendo...También estudié teatro y trabajé como actor, pero lo de escribir guiones me salía muy fácil y me los pagaban bien, así que me terminé dedicando a eso full-time.

. Indudablemente, su primer éxito en Marvel fueron los nuevos X-Men. ¿Cuál fue su participación en la creación de este grupo?

CC: Len Wein, Dave Cockrum y yo diseñamos a casi todos los personajes y yo ayudé a Len a escribir el primer guión, el del Giant Size. Despues Len hizo los argumentos de los dos números siguientes, el 94 y el 95, y yo escribí los guiones. Ya para el n96, quedé también como argumentista.

. ¿Y qué podría decirnos de su aporte a las otras series de mutantes que aparecieron con el correr de los años?

CC: Depende de las distintas series. En casi todos los casos, si bien Len y Dave diseñaron a los personajes, yo hice evolucionar las distintas caracterizaciones, les di forma a los personajes, los moldeé para que fueran lo que son. Y en las revistas que vinieron después...a los New Mutants, por ejemplo, los creé yo.

. ¿Qué le pareció la idea de relanzar a los X-Men originales en la revista X-Factor?

CC: No tengo ningún problema con eso. Mi unica objeción fue la resurrección de Jean Grey. Su muerte requirió de una decisión y una declaración de principios muy importantes y era importante que ella siguiera muerta. Decir que eso no pasó nunca lo hizo... indigno. Me parece que estuvo mal, pero...la orden vino de arriba.

. ¿Qué otras revistas escribió para Marvel mientras estaba en X-Men?

CC: Hice como diez o doce títulos. Starlord, Doctor Strange, Marvel Team-Up, Marvel Two-in-One, Spider Woman, Ms.Marvel, muchísimas cosas...hice Fantastic Four, Avengers, Thor-...todos los personajes, de un modo u otro.

. Y en 1991, cuando los X-Men alcanzaron el pico máximo de popularidad, usted dejó la serie. ¿Por qué tomó esa decisión?

CC: Básicamente dejé la serie y me fui de Marvel porque el coordinador de X-Men (Bob Harras) y yo teníamos opiniones cada vez más disímiles acerca de lo que debía ser la serie, la dirección que debíamos darle al título, las caracterizaciones de los personajes y qué tipo de historias contar. Y llegamos al punto en que era él o yo. Y Marvel consideró que para ellos, como empresa, él era mucho más importante que yo. Entonces, bajo esas circunstancias, sentí que no me quedaban opciones.

. ¿Qué opina de los autores que heredaron la serie?

CC: Desde que me fui que no leo la revista y no tengo intención de leerla.

. Después de tanto tiempo de hacer X-Men, ¿cómo se siente no haciendo X-Men?

CC: Y, estoy dolido. Dejé a personajes a los que amé durante toda mi vida profesional, diecisiete años. De un modo u otro venía trabajando en Marvel desde 1969, es decir, fueron 22 años. Pero por el otro lado, el costo de quedarme era mucho mayor que el riesgo de irme. Y como vamos a demostrar ahora con esta serie que creé en conjunto con DC Comics, Marvel no es la única editorial del mundo, los X-Men no son ni el principio ni el fin del Universo y hay otras cosas para hacer, otras historias para contar y otros lugares donde puedo contarlas. Y ser mucho más feliz de lo que era cuando me fui.

.De todos los dibujantes con que trabajó en todos esos años en Marvel, ¿cuál es su favorito?

CC: No hay forma de saberlo. Trabajé con algunos de los mejores historietistas americanos contemporáneos, así que se me hace imposible elegir a uno. En X-Men, mis favoritos tienen que ser Dave Cockrum y John Byrne, porque fue con ellos que le dimos forma al título. Las historias que hice con ellos fueron las primeras. Todo lo que vino después fue como construir sobre los cimientos que emplazaron esas historias. Y fue con ellos que armamos todo eso. Nos divertimos muchísimo.

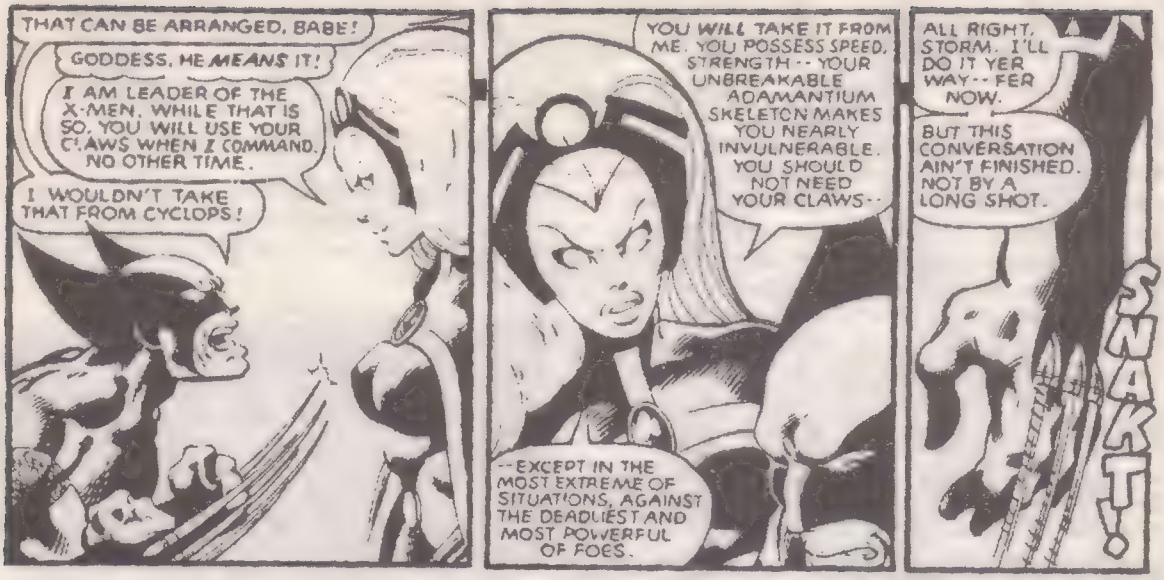
. ¿Los personajes de Sovereign Seven son creaciones suyas?

CC: Si.

. Y usted retiene los derechos sobre los personajes...

CC: Si.

. ¿Cómo se siente trabajando con personajes que son suyos después de tanto tiempo de trabajar con personajes que son propiedad


THAT CAN BE ARRANGED, BABE!
GODDESS, HE MEANS IT!
I AM LEADER OF THE X-MEN. WHILE THAT IS SO, YOU WILL USE YOUR CLAWS WHEN I COMMAND. NO OTHER TIME.
I WOULDN'T TAKE THAT FROM CYCLOPS!
YOU WILL TAKE IT FROM ME. YOU POSSESS SPEED, STRENGTH -- YOUR UNBREAKABLE ADAMANTIUM SKELETON MAKES YOU NEARLY INVULNERABLE. YOU SHOULD NOT NEED YOUR CLAWS--
--EXCEPT IN THE MOST EXTREME OF SITUATIONS, AGAINST THE DEADLIEST AND MOST POWERFUL OF FOES.
ALL RIGHT, STORM. I'LL DO IT YER WAY -- FER NOW.
BUT THIS CONVERSATION AIN'T FINISHED. NOT BY A LONG SHOT.
SNAKT!
© MEG

de las editoriales, o de los estudios de cine, como Aliens y Predator?

CC: ¿Cómo se siente ser libre después de tanto tiempo encadenado? Me encanta, es maravilloso. Cada tanto, no tengo problema en trabajar con personajes de otros. Tengo un proyecto para hacer algo de Superman, estoy terminando Aliens-Predator (The Deadliest of the Species)...Si es un trabajo específico, como lo que hice para Star Trek, no me molesta. Pero mi obra fundamental tiene que ser material que me pertenezca.

. *¿Qué nos puede anticipar sobre Sovereign Seven?*

CC: Es una serie con mucha acción y mucha caracterización. Los protagonistas son inmigrantes, extranjeros en una tierra extraña. Son siete tipos que sólo pueden depender los unos de los otros y que tienen que descubrir quiénes son y qué quieren hacer con sus vidas. En realidad son sobrevivientes de varios universos alternativos que fueron destruídos. Cada uno en su mundo era heredero de la familia gobernante, con status, riquezas y poder. No saben muy bien por qué están juntos, pero con el correr de las historias va a ser evidente que no es por casualidad.

. *¿Van a formar parte del Universo DC?*

CC: Si, completamente. Lo bueno es que no saben nada de este Universo donde les toca vivir. Entonces, la primera vez que se encuentren con, digamos, Superman, van a sentir una impresión y una emoción que va a reflejar la emoción que sintió cada uno de nosotros cuando descubrimos a los superhéroes. Lo mismo cuando se encuentren con el Joker, o con Darkseid, que va a cumplir un papel importante en la primera saga.

. *¿Qué dibujantes integran el equipo creativo?*

CC: El dibujante es Dwayne Turner, un chico que viene mejorando muchísimo. Y el entintador es Richard Bennett, un muchacho uruguayo que suele trabajar para el estudio de Jim Lee. Supongo que la serie saldrá a principios del '95, a más tardar.

. *Como para ir redondeando, ¿sigue leyendo comics?*

CC: Poquito, no mucho.

. *¿Cuáles son los que más le gustan?*

CC: Mayoritariamente Sandman, las cosas que hace Louise Simonson en los títulos de Superman...no mucho, hoy en día.

. *Finalmente, en Argentina los X-Men se están haciendo conocidos recién ahora. ¿Qué le diría a los fans que están descubriendo a estos personajes?*

CC: Ojalá que la serie les traiga la misma emoción, la misma alegría y la misma sensación de maravilla que compartimos los que escribimos y dibujamos las historias durante más de 15 años. La serie es maravillosa, los personajes son maravillosos y hubo gente maravillosa trabajando ahí. Creo que ni a mí como profesional ni a Marvel como editorial nos pasó nada que pueda cambiar el hecho de que, en muchos aspectos, X-Men fue un hito y una obra maestra. Y espero que los X-Men les den todo el placer que me dieron a mí.

LA VERDULERIA

Del Dr.Müle & Cia.

Ahhh! Jingle bells, jingle bells, la-larái-la-lá... Qué alegría, loco! Llegaron las fiestas! La Navidad, la paz, la esperanza, la reput.... No, tampoco es para tanto. A los únicos que les deseo algo bueno es a mis alcahuetes, que siempre me dan una mano a la hora de encontrar burros que hablan huevadas en los medios. Gracias a ellos, no pasan más de dos números sin una entrega especial de

FUNNY ANIMALS

El domingo 23 de Octubre, en esa tétrica careteada que es la revistita del Clarín, algún demente escapado de Arkham dejó que se publicara esto:

Groening no tuvo mejor idea que lanzar cuatro series de historietas que acaban de aparecer en distintos periódicos de los Estados Unidos. Eso, sin dejar de deleitar a su público con las desventuras televisivas de los Simpson. Una de las series narra la historia de la familia completa; otra, la de las dos mascotas de Bart –el hijo mayor– y otras dos se ocupan de las odiseas de los superhéroes preferidos del chico: "Hombre radioactivo" y "Bartman". Al parecer, hay Simpson para rato.

Vamos por partes. Para empezar, los comics de Los Simpsons no "se acaban de lanzar". De hecho, ya cumplieron un año. Segunda: si con "las dos mascotas" se refieren a Itchy y Scratchy, es más que obvio que, no sólo nunca leyeron los comics, sino que tampoco se molestaron en mirar la serie de TV!! ¿Cómo "mascotas"?! Tercera y última (gracias a Odín): ¿Así que Bartman es uno de los superhéroes favoritos de Bart? ¿De qué estamos hablando? No se puede creer! ¿Cómo es que esta gente tiene el caradurismo de escribir sobre temas que ignora tan profundamente? Al Averno con ellos!
El Suplemento "Jóvenes" (ex-Infantil) de La Nación es una fuente inagotable de animaladas sin par. Miren esta joya del 30 de Octubre:

El Batman de las historietas dejará su *body* gris y *shorts*. Incorporará, además, el símbolo del murciélago sobre fondo amarillo. Como si fuera poco, tendrá una pose más sufrida, que reflejará las recientes peripecias que atravesó luego que el

Mirá vos! Y yo hubiera jurado que Batman tiene el símbolo del murciélago desde su primera aparición y el fondo amarillo desde la Detective Comics 327, publicada en Mayo de 1964. Pero bueno...La Nación es un diario prestigioso y si publican noticias con 30 años de atraso, ellos sabrán por qué lo hacen. ¿O no?
Ultima y más terrorífica metida de pata, al menos por este año. Esta obra maestra del terror se publicó en el n27 de la revista Urgente, de Noviembre de este año:

Manolito también cumplió 30 años, como Malena, el personaje de Quino. Todos celebraron el cumpleaños del personaje de Joaquín Lavado -en este momento en Suiza, donde se hará una pequeña operación en los ojos- pero nadie se acordó de Manolito, el precapitalista de la familia. En

Aaaaaaaayyy! Socorro!!! ¿Quién fue el adoquín que escribió esto?!? Si el tipo tiene acceso a datos verídicos pero poco difundidos (como la operación de Quino en Suiza), si conoce a Manolito, que es un personaje secundario, ¿cómo puede ser que confunda a Mafalda con Malena? Es como ver a Patoruzú y decir "Mira, loco...Popeye"! ¿Cómo no hay un tipo en esa revista que lea el material y corrija burradas de este calibre?
Pero basta. Basta ya de amarguras, que las Fiestas son la época de la alegría y la felicidad. Alcemos la copa deseando que toda esta manga de cirujas se quede muy pronto sin trabajo en los medios de comunicación y vámonos ya de vacaciones cantando el famoso tango que dice "Mafalda canta el tango/como ninguna/y en cada verso pone..."

BOTTOM TEN

Si! Es la hora de presentar el Bottom Ten definitivo del '94! De ahora en más, el ranking de la infamia empieza de cero y necesita más que nunca de tu voto. Escribinos para escrachar al personaje que más asco te dé y, con un poco de suerte, te podés ganar algún premio posta-posta. Vamos, que para el próximo número quiero un Bottom Ten tan repulsivo como este:

10.Guy Gardner
9.Barbie
8.Shadowhawk
7.Shatterstar
6.Bloodshot
5.Ghost Rider
4.Silver Sable
3.Nighthrasher
2.Azrael
1.SPIDER-MAN!!

© MEG

X-MEN

© y TM MEG

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Durante las semanas siguientes, Cyclops entrena a los nuevos miembros, y pasados unos cuantos meses se lanzan a su primera misión: el Conde Nefaria ha tomado una base militar misilística en Colorado. En su jet Blackbird (Pájaro Negro) los mutantes se acercan al monte NORAD, pero el villano les lanza un misil atrás de otro hasta que destruye la nave que se estrella contra una montaña. Por supuesto los X-Men ya no están allí. Han salvado sus vidas en una cápsula de eyección, pero Nefaria los detecta y la destruye. Banshee y Storm, los miembros voladores, salvan a sus compañeros de una caída mortal, salvo Colossus que cae sin hacerse daño. Juntos van al ataque de las tropas hipnotizadas por el Conde y los Ani-Men (Ape-Man, Bird-Man, Cat-Man, Frog-Man y Dragonfly). Tras vencerlos, los X-Men se dedican a desarmar los misiles, pero Banshee y Thunderbird ven a Nefaria huyendo en un jet y van tras él. El indio logra saltar sobre la nave para romperla a golpes. Ni con el jet fuera de control Thunderbird hace caso de los gritos de Banshee o los llamados telepáticos del Profesor, hasta que la nave explota. Un X-Men ha muerto en combate.

Durante el funeral, los X-Men detectan que se han robado el cuerpo de su compañero caído. Wolverine descubre que el responsable es James Prouds-

© Marvel Entertainment Group

tar, el hermano de John, quien desea darle un entierro de acuerdo a las tradiciones y rituales de su tribu apache. Este jovencito, también mutante, no olvidará que por culpa de los X-Men su hermano mayor está muerto.

Las siguientes historias de los X-Men ven la llegada de Moira Mc Taggert, una científica que ayudará a Xavier con sus extrañas pesadillas extraterrestres, un encuentro con Havok y Polaris, y el regreso de los Sentinels. Steven Lang ha reactivado a los Sentinelas con apoyo del gobierno, y los gigantescos robots caen justo para arruinarle el festejo de Navidad a nuestros héroes. Capturados el Profesor Xavier, Wolverine, Banshee y Jean Grey son llevados a una base secreta. Cuando Wolverine se libera, suelta a sus amigos y juntos vencen fácilmente a los Sentinels, para descubrir que están a bordo de una estación espacial. Los robots capturan a los mutantes justo para cuando los otros X-Men, en la Tierra, logran localizar a los capturados y con una nave del gobierno (tripulada por el agente Peter Corbeau) logran llegar disfrazados hasta la estación espacial. Allí destruyen a los Sentinels y Cyclops encuentra a Steven Lang justo cuando está a punto de matar a Xavier y a Jean. Enfurecido, le propina una golpiza, pero alguien lo desmaya de un golpe por la espalda. Cuando llegan sus compañeros, se ven atacados por los antiguos X-Men: Cyclops, Marvel Girl, Beast, Angel, Iceman, Havok y Polaris. Los dos equipos combaten hasta que Wolverine descubre que esos X-Men son robots y pronto los destruyen. La base comienza a estallar y la única salida es la nave espacial. Pero debe ser tripulada manualmente a través de una masa de energía ígnea que emite una radiación letal. Con los mutantes a salvo en las cápsulas de suspensión vital de la nave, Jean (contra la voluntad de Cyclops y arriesgando su vida) absorbe de la mente de Peter Corbeau los procedimientos para pilotear la nave y usa su telekinesis para alejar la radiación que, sin embargo, empieza a penetrar. La nave se hunde en una bahía de Jamaica. De pronto, los X-Men van saliendo a flote. La energía debío haber matado a la sacrificada piloto... Pero Jean Gray emerge del mar con un nuevo traje. Es el renacimiento de Phoenix. Luego se desmaya y es llevada hasta la orilla con los otros. Los X-Men montan guardia en el hospital hasta que Jean se recupera, momento en el que el Profesor X les concede vacaciones a todos menos a Cíclope.

Los X-Men deciden visitar el ancestral castillo de Banshee en Irlanda, ahora en poder de

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO VIII: RUMBO A LA FAMA

Ya lanzado el comic-book bimensual de "The All-New, All-Different" X-Men, llegó el momento de hacer algunos ajustes. En el n 95 Len Wein dejó la serie y Chris Claremont se hizo cargo del guión, mientras que Marv Wolfman fue nombrado coordinador. Sam Grainger se convirtió en el entintador titular y Dave Cockrum logró que le dejaran las portadas en sus manos recién en el n98.

Ese mismo n 95 pasó a la historia por presentarle a los lectores la primera.(casi la única) muerte verdadera y definitiva de un miembro de los X-Men: el temperamental piel roja Thunderbird. "Hay dos maneras de enganchar a un lector con una serie- reflexiona Chris Claremont- Una es crear un personaje con el cual el lector se identifique y tirarle con todo al personaje, para que el lector lo siga. La otra es hacer algo muy shockeante desde el principio. Como en aquel entonces X-Men era bimensual, no había tiempo para ir armando ese vínculo número a número como en los títulos mensuales. Si te tomabas, supongamos, diez números para lograr la identificación del lector, tardabas casi dos años. Entonces la idea fue llamar la atención de todo el mundo desde el vamos y se decidió que la mejor forma de hacerlo era matando a Thunderbird. Era algo que nunca había pasado en X-Men".

"Elegimos a Thunderbird - dice Claremont- básicamente porque era redundante. Sus poderes eran prácticamente los poderes de Wolverine y Len sentía que Wolverine era un personaje con más potencial. Incluso su personalidad antagonista era reiterativa. Todo lo que tenía Thunderbird, Wolverine lo tenía mejor y con garras".

Recordando ese mismo episodio, Dave Cockrum dijo: "Originalmente, íbamos a hacer un examen de ingre-

su primo Black Tom. Al arribar, deben enfrentarse con este siniestro personaje y su aliado: el Juggernaut. Los mutantes son vencidos, pero tras el escape de Nightcrawler los X-Men vuelven al combate y en la lucha final Black Tom cae desde una torre hacia el océano. El Juggernaut, tratando de salvar a su socio, se lanza al mar pero ninguno de los dos emerge. Luego, aprovechando el viaje a Gran Bretaña visitan el laboratorio de Moira Mc Taggert en la Isla Muir, donde son atacados por Magneto. El amo del magnetismo había sido retrotraído a un estado infantil en una lucha con los Defensores y el Profesor X, pero descubren que Eric the Red lo ha regresado a su forma natural. Mientras los mutantes combaten a Magneto, Cyclops deduce que el verdadero objetivo de Eric es destruir al Profesor X sin sus aliados de por medio. De vuelta en la Mansión, son atacados por Firelord, un poderoso ser de fuego intergaláctico, ex-heraldo de Galactus, engañado por Eric para que ataque a los X-Men. Mientras tanto, la nave de Lilandra Neramani (la mujer alienígena que aparecía en los sueños de Xavier) se teleporta a la Tierra, justo frente al Profesor. En ese instante irrumpe Firelord que los exige a ambos como prisioneros, pero es atacado por Phoenix. Eric el Rojo aprovecha la confusión y escapa llevándose a Lilandra a través de un improvisado portal estelar. Phoenix vence a Firelord y logra recrear al portal, permitiendo que ella y sus compañeros sigan al villano. Los X-Men aparecen en el lejano planeta de Lilandra, Sh'iar. Los mutantes deberán pelear por primera vez fuera de la Tierra para salvar sus vidas.

so a los X-Men para nuevos mutantes y a algunos los íbamos a bochar. Ya sabíamos que a Sunfire y a Banshee los íbamos a bochar y queríamos bochar también a algún personaje nuevo. Entonces a Thunderbird lo creamos para eso. Después nos pareció demasiado bueno como para colgarlo después de un sólo número y Banshee también nos gustaba, así que lo dejamos. Pero una vez que Thunderbird era parte del grupo, nos dimos cuenta que lo habíamos creado como un bocón insoportable y ya teníamos un bocón insoportable, que era Wolverine. Así que decidimos matarlo, para sorprender a todos. Por lo único que lamento haberlo matado es porque tenía un traje fabuloso!".

Respecto del cambio de Marvel Girl por Phoenix, Cockrum recuerda "Queríamos traer de vuelta a Jean, pero nos parecía un poco tonta, otra de las heroínas-amas de casa de Stan Lee. Queríamos hacerla más poderosa y más interesante, por eso la metimos en ese ataque de rayos cósmicos y en ese accidente de la nave del que la resucitamos como Phoenix". Después de rechazarle más de quince diseños de traje, Archie Goodwin (que había sucedido a Marv Wolfman como coordinador de la serie a partir del n 101) aprobó el uniforme verde y dorado con que Phoenix debutó en ese mismo número. Acababa de empezar la saga más gloriosa de la historia de los X-Men.

X-MEN

PODER MUTANTE

POLARIS

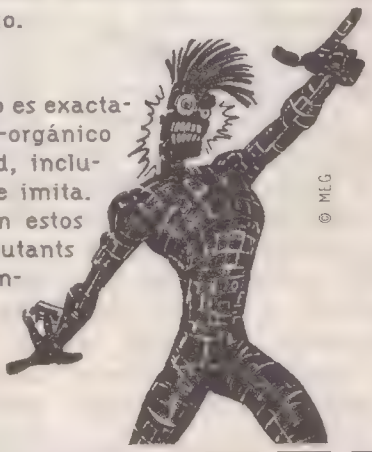
POLARIS [po-lá-reis].
Nombre Real: Lorna Dane.
Primera Aparición: X-Men n.49
Poder Mutante: En sus inicios fue considerada la hija de Magneto, por compartir con este poderoso mutante su poder aunque Lorna jamás alcanzó los niveles de control magnético de su supuesto padre. Dentro de los "controladores" del magnetismo ella logró un nivel bastante alto (atracción y repulsión de metales, control de gravedad y campo magnético). Extrañamente cuando su supuesta hermana Zaladane le quitó sus poderes magnéticos, otros poderes surgieron en su ser: controlaba emociones (sin saber cómo Lorna podía volver a la gente agresiva), su cuerpo era capaz de resistir ataques físicos contra cualquier cosa y creció unos cuantos centímetros. Cuando le extirparon estos poderes para vencer al Shadow King, su poder magnético reapareció.

WOLVERINE

WOLVERINE [uól-ve-rin] en castellano "hurón" o "tejón" o "armiño", cualquier cosa menos Lobezno o Guepardo!
Nombre Real: Logan (nunca reveló su nombre completo).
Primera Aparición: Hulk n.181
Poder Mutante: Poco se sabe con certeza sobre este vapuleado personaje. Sus poderes mutantes inherentes serían el famoso "healing-factor" (capacidad auto-curativa) que puede reconstruirlo desde su ínfima parte y prevenirle envenjecer, hasta curarle una borrachera en segundos. Wolverine tiene también los sentidos aumentados como los animales (oído, olfato, rastreo, reflejos) y además una increíble capacidad de pelea. Durante su época de Arma-X fue sometido a un experimento tras el cual obtuvo un esqueleto de adamantium, el metal sintético más duro de la Tierra, equipado con garras retráctiles indestructibles.

WARLOCK

WARLOCK [uór-lok], en castellano Guerrero Brujo.
Nombre Real: Warlock.
Primera Aparición: New Mutants n.21.
Poder Mutante: Este desaparecido personaje no es exactamente un mutante. Warlock es un ser tecno-orgánico capaz de adaptar cualquier forma a voluntad, incluyendo los colores y el tamaño de aquello que imita. Descendiente de una raza intergaláctica con estos poderes, Warlock amó la Tierra y a los New Mutants al punto de fusionarse varias veces con su compañero Cypher para actuar en conjunto.



100 PAGINAS

COMIQUEANDO

#8 COMIQUEANDO

$ 7.50

REN & STIMPY
CONTRATACAN

TRAPOTTLES

TODD MC FARLANE

JOSE MUÑOZ

CHRIS CLAREMONT

ESPECIAL FIN DE AÑO

RECLAMA EL SUPER POSTER DE LOBO VS CAZADOR

Felices Fiestas □ Lucas/ Ramírez.

NOTAS

6 REPORTAJE A TODD McFARLANE
El dibujante más impactante y más exitoso de esta década habla de DC, de Marvel y de Image sin pelos en la lengua! Imperdible!

19 TODO SOBRE METEORO
La historia completa del incomparable Rey de las Pistas, desde sus inicios hasta hoy!

25 EVAN DORKIN
Un desopilante artista de la nueva movida yanki, nos hace reir (y llorar) con una historieta para sentirnos identificados o no.

32 REPORTAJE A JOSE MUÑOZ
El archigalardonado creador de Alack Sinner, de visita en el país, reflexiona acerca de la vida y el comic, los encuentros y los reencuentros.

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Periodístico: Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diagramación y Diseño: Estudio La Señal.
Redactores: Fernando García, Hernán Ostuni, Diego Grillo Trubba, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr.-Mule, Dr.Sax.
Robin: Federico Gatti
Portada Batman: Dibujo: Leonardo Manco/ Color: La Señal/ Batman es © y TM de DC Comics
Portada Ren & Stimpy: Ilustración: El Niño Rodríguez/ Ren & Stimpy son © y TM de Nickelodeon

SECCIONES

4 PREMIOS
En la única sección anual de Comiqueando, repasamos todos los ganadores de todos los premios otorgados en el '94.

12 LOS RESCATADORES
Una entrega doble para rescatar nada menos que a La Vaca Aurora y su creador, Mirco Repetto.

14 MESA REDONDA
Otras nueve publicaciones sometidas a la lupa de nuestro staff y, como bonus, el balance anual de esta sección.

30 CEBAMIENTO INFINITO
Nada puede parar a la fiebre de consumo que lleva a los comiqueros a cebarnos con cualquier cosa!

38 CHARLAS EN EL PARQUE
Otra tarde de sol, tute y polémica en el Parque Rivadavia.

39 CORREO
Nada menos que cinco páginas dedicadas a responder las cartas que inundan nuestra redacción.

44 ANARKOMIX
Los Top Tens definitivos del '95 y mil cosas más en un caos que no se detiene por nada del mundo!

PREMIOS

Bienvenidos a la única sección anual de Comiqueando. En este y en los próximos números especiales de Fin de Año (que seguramente serán muchísimos) vamos a dedicar estas páginas a repasar todos los premios que se entregan en el campo del comic y el dibujo animado, con la lista completa de todos los ganadores.

ANIMACION

OSCAR (EEUU)

Mejor Cortometraje Animado: The Wrong Trousers, de los estudios Animations Ltd., Inglaterra.

PEABODY (EEUU)

Premio a la Excelencia Creativa: Steven Spielberg's Animaniacs .

EMMY (EEUU)

Mejor Programa Animado Infantil: Nickelodeon's Rugrats. **Mejor Tema Musical y Mejor Dirección Musical:** Steven Spielberg's Animaniacs. **Mejor Guión:** Ray Bradbury, por Halloween Tree, una producción de Hanna & Barbera. **Mejor Diseño:** The Addams Family y The Ricki Lake Show. **Mejor Edición de Sonido:** Rocko's Modern Life.

ANNIE (EEUU)

Logros Individuales: Eric Goldberg, Ed Gombert, Ron Clemens y Dan Castellaneta. **Mejor Corto Publicitario:** Coca Cola's Polar Bears. **Mejor Programa:** The Simpsons. **Premio Winsor McCay en Reconocimiento a la Trayectoria:** Jack Zander, Roy Disney y George Dunning.

COMIC

SALON DE ANGOULEME (Francia)

Gran Premio: Nikita Mandryka. **Mejor Album Francés:** L'Histoire du Corbac aux Baskets, de Fred. **Mejor Album Extranjero:** Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado. **Mejor Historia de Humor:** Le Grand Karma, de Dodo y Ben Radis. **Premio del Público:** Jeux pour Mourir, de Jacques Tardi.

SALO DE BARCELONA (España)

Gran Premio: Francisco Ibáñez. **Mejor Album Español:** Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado. **Mejor Album Extranjero:** Informe Sobre Ciegos, de Alberto Breccia sobre texto de Ernesto Sábato. **Autor Revelación:** Mauro Entrialgo. **Mejor Fanzine:** Mondo Lirondo.

UK COMIC ART AWARDS (Reino Unido)

Mejor Guionista: Peter Milligan. **Mejor Dibujante:** Duncan Fegredo. **Mejor Artista Integral:** Frank Miller. **Autor Revelación:** Frank Quitely. **Mejor Mini-Serie:** The Man Without Fear, de Frank Miller y John Romita Jr.. **Mejor Editorial:** DC Comics. **Mejor Revista:** Judge Dredd Megazine. **Mejor Graphic Novel:** Batman-Judge Dredd:Vendetta in Gotham, de Grant, Wagner y Kennedy. **Mejor Album Recopilatorio:** Hugo Tate O America, de Nick Abadzis. **Premio Especial en Reconocimiento a la Trayectoria:** Will Eisner.

HARVEY (EEUU)

Mejor Guionista: Scott McCloud por Understanding Comics. **Mejor Dibujante:** Alex Ross por Marvels. **Mejor Guionista/Dibujante:** Jeff Smith por Bone. **Mejor Serie:** Marvels, de Kurt Busiek y Alex Ross. **Mejor Entintador:** Al Williamson por Spiderman 2099. **Mejor Letrista:** Tom Orzechowski por Spawn. **Mejor Colorista:** Steve Oliff por Spawn. Mejor **Historia Unitaria:** Batman:Mad Love, de Paul Dini y Bruce Timm. **Mejor Serie Nueva:** Captain Sternn, de Berni Wrightson. **Mejor Edición Americana de Material Extranjero:** Billie Holiday, de José Muñoz y Carlos Sampayo. **Mejor Reedición Local:** Little Nemo, de Winsor McCay. **Mejor Album Gráfico:** Understanding Comics, de Scott McCloud. **Mejor Album Recopilatorio:** The Complete Bone Adventures, de Jeff Smith. **Mejor Antología:** Blab, de Kitchen Sink Press. **Mejor Obra Humorística:** Bone, de Jeff Smith. **Mejor Publicación Histórica o**

Periodística: Understanding Comics, de Scott McCloud. **Mejor Tira Diaria para la Prensa:** Calvin & Hobbes, de Bill Watterson. **Premio Especial a la Excelencia:** Marvels, de Kurt Busiek y Alex Ross.

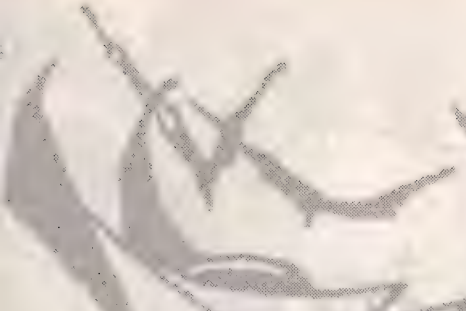
EISNER (EEUU)

Mejor Número Unitario: Batman: Mad Love, de Paul Dini y Bruce Timm. **Mejor Historia Unitaria:** The Amazing Colossal Homer, de Steve Vance y Bill Morrison. **Mejor Historia Serializada:** The Great Cow Race, de Jeff Smith. **Mejor Serie:** Bone, de Jeff Smith. **Mejor Serie Limitada:** Marvels, de Kurt Busiek y Alex Ross. **Mejor Antología:** Dark Horse Presents, de Dark Horse. **Mejor Album Gráfico:** A Small Killing, de Alan Moore y Oscar Zárate. **Mejor Album Recopilatorio:** Cerebus: Flight, de Dave Sim. **Mejor Reedición:** The Complete Little Nemo in Slumberland, de Winsor McCay. **Mejor Publicación Humorística:** Bone, de Jeff Smith. **Mejor Guionista:** Neil Gaiman por Sandman y Death. **Mejor Ilustrador:** Alex Ross por Marvels. **Mejor Dibujante/Entintador:** P.Craig Russel por Sandman n. 50. **Mejor Colorista:** Steve Oliff por Spawn. **Mejor Letrista:** Todd Klein por Sandman, Demon, Hellblazer y otros. **Mejor Portadista:** Brian Bolland por Wonder Woman, Animal Man y otros. **Mejor Coordinador:** Karen Berger por Sandman y Death, Mike Carlin por los títulos de Superman. **Mejor Publicación Sobre Comics:** Understanding Comics, de Scott McCloud. **Mejor Presentación:** Comicraft por Marvels. **Salón de la Fama:** Steve Ditko y Stan Lee.

REPORTAJES

TODD Mc FARLANE

por Andrés Accorsi



EL DIBUJANTE MAS COTIZADO DE ESTA DECADA NACIO EN CANADA EN 1961, DEBUTO PROFESIONALMENTE HACE DIEZ AÑOS Y HACE POCAS SEMANAS NOS CONCEDIO UN REPORTAJE TELEFONICO. ESTE ES EL POLEMICO, EL IMPACTANTE Y EL TEMPERAMENTAL TODD McFARLANE.

AA: *Contanos cómo empezaste.*

TMF: Creo que empecé como todos, leyendo y coleccionando comics. Y después, llega un momento en que estás tan cebado que querés hacerlo vos mismo. Es como esos tipos que se copan con la música y quieren ser músicos. Y bueno, me lo propuse y de un modo u otro terminé metido en esto de los comics.

AA: *¿Quiénes fueron tus principales influencias?*

TMF: Yo empecé a coleccionar de grande, a los 17 años. Y para ese entonces descubrí a tipos como John Byrne, George Pérez, Michael Golden que es fabuloso, y después apareció Arthur Adams que me volvió loco y que empezó muy jovencito. Y una vez que estaba trabajando en esto, empecé a mirar más para atrás, los trabajos de los gigantes del comic que llevaban más de treinta años dibujando, como Jack Kirby.

AA: *La primera vez que vi tu nombre en un comic fue en Infinity Inc., cuando hacías esos diseños de página alucinantes, llenos de ilustraciones entre los cuadritos y todo eso. ¿Cómo lograste que DC te dejara hacer eso?*

TMF: Y, porque no se daban cuenta. Era una revista que no vendía gran cosa. Cuando estás en una revista que no vende mucho, te dan muchísima libertad. Pero ni bien empezás a vender bien, todo el mundo te quiere controlar. Así que de algún modo extraño, lo pasás mejor en una revista que no venda demasiado y tenés que tratar de no hacerla demasiado exitosa. Además yo era nuevo, lo de Infinity fue mi primer trabajo más o menos regular, entonces no les importaba nada. Como la revista vendía poco, se podía hacer cualquier cosa.

AA: *¿Y después de eso qué vino? ¿Lo de Batman o tu pase a Marvel?*

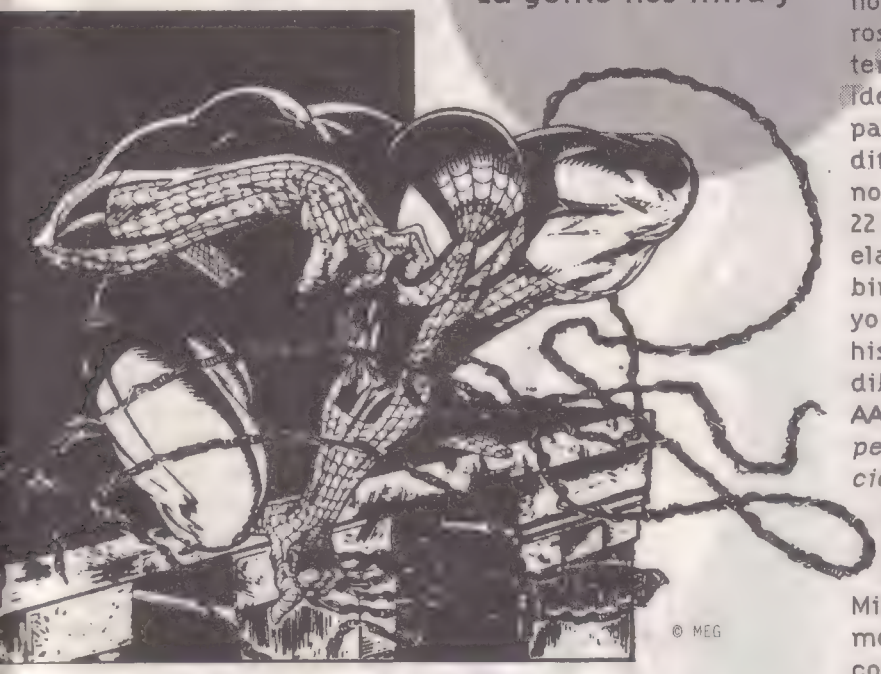
TMF: Yo me fui de DC y agarré trabajo para Marvel. Estaba haciendo The Incredible Hulk. Y cuando me fui de DC me dijeron que me iban a llamar cuando necesitaran un dibujante para Batman, que era el único personaje que yo tenía ganas de dibujar. Y todo el tiempo me llamaban "vení a hacer Batman", "vení a hacer Batman" y yo les decía "no puedo, estoy haciendo Hulk". Durante un tiempo estuve haciendo Hulk y G.I.Joe juntos y después me rajaron de G.I.Joe. A los diez minutos suena el teléfono y me dicen: "Alan Davis, el tipo que dibujó el primer capítulo de Batman: Año Dos, acaba de renunciar y necesitamos a alguien que termine los tres números que faltan". Y como me acababan de rajar, yo andaba necesitado de trabajo y agarré viaje. Hice esos tres números de Año Dos y después me mudé a New York. Ahí empecé a buscar más trabajo y a partir de lo que había hecho en

© Todd Mc Farlane

Hulk me contrataron para Amazing Spider-Man.

AA: *¿Cómo fue tu re-diseño del aspecto de Hulk?*

TMF: Creo que fue justo cuando lo habían hecho gris, entonces yo no tenía por qué copiar ni respetar nada de lo que habían hecho los dibujantes anteriores. Eso es lo bueno de entrar a un título justo cuando lo están cambiando, porque no tenés que hacerlo parecido al tipo que estaba antes. Y a mi siempre me gustó el Hulk masivo, gigantesco, musculoso, con un lomazo y... Hulk siempre me resultó parecido a un rinoceronte, con toda la piel reseca, arrugada, dura. Y ese fue el look que le dí a Hulk. Nada suave, nada lisito.



AA: *Los primeros entintadores que tuviste no dejaban ver gran cosa de tu estilo personal, sino que más bien te tapaban...*

TMF: Si, cada uno tenía su propio estilo y en cinco números tuve cinco entintadores distintos. Cada uno entinta a su manera, era como tener un comité de gente entintando mis dibujos. Por eso dije basta y terminé entintando el último capítulo de Batman: Año Dos y casi diez números de Hulk. Y todo lo que hice en Spider-Man lo entinté yo. Es todo un tira y afloje a ver qué hace uno y qué hace el otro. Por eso en Spawn yo hago todo. No dejo que nadie haga lo que yo quiero hacer, por eso a veces me vuelvo loco tratando de hacer todo solo.

"Los chicos de Image marcamos el rumbo. La gente nos mira y sigue nuestros pasos. Somos competitivos y agresivos, constantemente tratando de jugar sobre la raya y seguir al tope de las cosas. Si empezamos a mirar a nuestro alrededor buscando ideas, entonces nos estamos volviendo perezosos".

AA: *De Hulk pasaste a Spider-Man donde hiciste una especie de revolución junto a David Michelinie. De ahí diste el salto a escribir tus propios guiones de Spider-Man, ¿cómo fue ese salto?*

TMF: ¿Te referís a si era más trabajo?

AA: *No, lo decía en el sentido creativo. ¿Se te ocurrían fácil las ideas? ¿Te costaba armarlas?*

TMF: No, no. yo siempre digo que si te sentás cinco minutos te sale una historia. Ideas tiene cualquiera, el tema es que las sepas llevar a cabo bien o mal. Ahí no sé si yo soy de los primeros o de los segundos, pero tengo montones de ideas. Ideas tengo miles, historias para contar hay millones; lo difícil no es tener ideas, sino saber desarrollarlas en 22 páginas, con todo bien elaborado. Yo quería escribir sólo para dibujar lo que yo quería. No quería dibujar historias de otros. Quería dibujar mi propio material.

AA: *¿A qué guionistas empezaste a mirar cuando decidiste escribir tus propios guiones?*

TMF: No, a ninguno. Siempre me gustó Frank Miller. No te voy a decir que me puse a tratar de escribir como Miller, pero las cosas de Miller siempre me gustaron.

AA: *O sea que todo lo que escribís parte de un estilo propio...*

TMF: Si, yo diría que si. No sé si se lo puede considerar un estilo, no sé si tengo un estilo que se pueda reconocer. Todavía estoy trabajando para alcanzar un estilo.

AA: *Y mientras estabas en Marvel laburando a full con Spider-Man, ¿cómo hiciste para dibujar Invasión! para DC?*

TMF: Y... me llamaron y yo justo tenía un bache de laburo. Fue como estar en el momento justo en el lugar preciso. Al final, por motivos personales lo tuve que colgar..

AA: *Era la primera vez que dibujabas tantos personajes juntos, no?*

TMF: Si, lo odié. No lo soporto. Siempre me sorprendieron esos tipos, que dibujan 20 personajes en un cuadrito. Yo no puedo. ¿Por qué te creés que hago un sólo personaje? Yo miro esos cuadritos con miles de personajes y digo "El que dibujó esto está loco". Y yo tuve que dibujar varias revistas con cross-overs y todo eso... ni a palos. Ahora no puedo hacer eso. Yo tengo que dibujar un sólo tipo.

AA: *¿Qué te llevó a irte de Marvel y fundar tu propia editorial después de hacer la Spider-Man 16?*

TMF: Antes que nada, yo renuncio a Spider-Man cuando nace mi hija. Esa es el 90% de las razones por las que renuncié. No me importó nada más de lo que pasaba, de todas formas iba a renunciar. El otro 10% pasa por un cuadrito que querían que redibujara en ese número. Cuando me dijeron que rehiciera el cuadro, tiré la revista. Les dije: "Mándenme todo de vuelta. No les doy permiso para usar este número." Y ellos empezaron "Pero Todd, vas a perder 10.000 dólares en regalías." Y yo les dije: "Si, pero si yo lo retiro, ustedes soretes, también van a perder un toco de guita. Y si se creen que no puedo reentintar esto y llamarlo Webberman y llevarlo a DC como la Spider-Man 16 no-publicada, y seguir haciendo una bocha de plata, están muy equivocados. No crean que estas páginas que tengo en mis manos no tienen valor". Entonces toda mi carrera se vió determinada por un cuadrito! Quise decirle a estos tipos que me habían dejado en bolas. Que estaba frito. Estoy cansado de ser exitoso, entendés? "Yo les lleno los bolsillos de guita, ¿por qué siempre me están jodiendo a mí? Hay tipos que no hacen ni la mitad del trabajo que hago yo- vayan a joderlos a ellos para que me alcancen en lugar de decirme a mí que me frene!", entendés?

Entonces renuncié y descansé varios meses. Por ese entonces yo estaba charlando con Rob Liefeld. Rob y yo siempre fuimos los rebeldes en esas compañías. Siempre tuvimos mala reputación.

AA: *¿Con los coordinadores?*

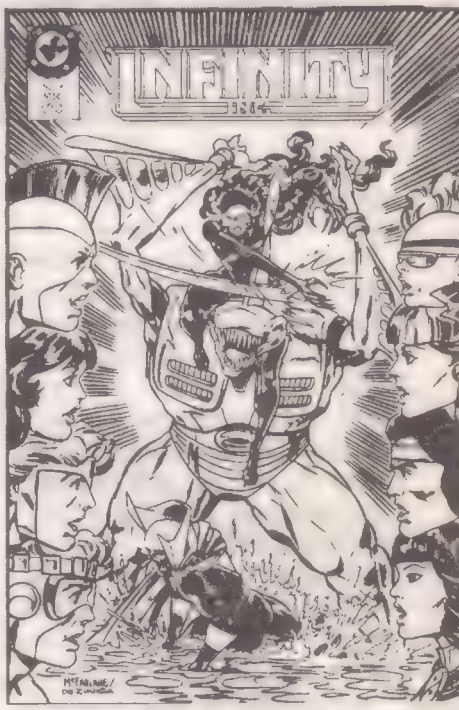
TMF: Con todos! [risas] Me entendés, si yo hubiese seguido órdenes no habría dibujado a Spider-Man como lo hice. Tom de Falco, el Jefe de Coordinadores de Marvel una vez me llamó a su oficina y me dijo: "Cortala con la tela de araña-spaguetti." Yo le digo "Si, señor". "No hagas los ojos tan grandes. ¿Por qué le ponés tanto negro en el traje?" Y le digo: "Oh, si, señor. Lo voy a volver a cambiar, señor". Al siguiente número hice los ojos el doble de grandes, hice la telaraña-spaguetti el doble de larga, y las ventas se elevaron, lo que calentó más todavía a los coordinadores.

A esa altura, Rob y yo estábamos buscando hacer algo juntos. Cuando Rob anunció que iba a hacer Youngblood, en cuanto lo anunció, fue como, "Bueno, yo también me engancho."

Rob iba hacerlo sólo como un one-shot, y después volver a Marvel o DC. Pero yo ya me había ido de Marvel, entonces le dije: "Tenemos que empezar un sindicato." Pero nadie quería hacerlo, entonces Image fue nuestro sindicato. Este es el asunto: estuve embromando a Jim Lee por meses y a Erik Larsen por meses, y se hizo una cuestión de tiempo. Yo ya estaba fuera del barco, entonces le dije a los muchachos que cuando estuvieran listos para saltar a un barco nuevo, yo también. Y convencí a la mayor cantidad de gente que pude, dándoles los volúmenes de venta más grandes que podía. Yo estaba listo, Rob estaba listo. Ahora el chico de oro de Marvel era Jim Lee. El era el hombre de la compañía. Estaba en él. Si perdían a Rob y a mí, pero se quedaban con Jim, era una victoria para ellos. Pero si sacábamos a Jim Lee -el hombre de la compañía- entonces todo era posible! Los coordinadores ya sabían que nosotros éramos unos zarpados y que estábamos fuera y que íbamos a hacer algo por nuestra cuenta. Pero sabíamos que Jim Lee era como la última joya en esta corona de joyas. Sabíamos que entonces sería fácil que otros nos siguieran la corriente. De pronto, Jim tira "Está bien, si, okey". Nadie estaba tan excitado como yo. Armé una reunión con Terry Stewart, presidente de Marvel Comics, básicamente para decirle que renunciábamos. No que quisiéramos renogociar, no que quisiéramos esto o aquello; sólo para decirle "Renunciamos. Estas son nuestras razones. Hacé con esta información lo que quieras. Si querés ignorarnos, bueno, nos vamos de todas formas! Si querés cambiar algo, bueno, nos vamos de todas formas! Ya no hace diferencia." Pero, Dios bendiga a Terry Stewart! Dijo las peores cosas en el mejor momento. Porque para Jim Lee -que en ese momento todavía estaba indeciso- esa reunión fue la que lo convenció de cambiar de barco. Mirá, a Terry le gusta contar sus centavos, y decía cosas como "Bueno, no vas a ganar este beneficio extra, o no te vamos a llevar en avión a tu mujer a esta o aquella convención". Cosas que a mí no me importan un carajo, pero a Jim si! Entonces hizo que Jim se diera cuenta, "Soy el artista más grande que tienen, vendo la más exitosa de sus revistas ¿y no nos van a llevar en avión a mí y a mi mujer a una convención?" Y ellos tiran "No". Entonces él dijo: "Se van a cagar! Si yo fuera Mickey Mantle, ¿no les parece que ellos llevarían a la mujer de Mickey Mantle con él si él se los pidiera?"

Los comics son un negocio de entretenimiento. Y en casi todo negocio de entretenimiento, al que vende más -no necesariamente al mejor, pero al que es el más comercial- es generalmente al que más aprietan. Era como "Si querés llevar a tu mujer, tenés que hacer esto. Querés alquilar un auto, tenés que pagar por eso". Todas las cosas incorrectas para decir! A esa altura, ya no era la plata, era la base de la cosa. Entonces cuando terminó la reunión y salimos por la puerta, nos palmearon la espalda diciendo "Ah, cuando fracasen, por favor vuelvan y trabajen para nosotros". Me acuerdo cuando se cerraron las puertas del ascensor, miré a Jim Lee y dije: "Estos tipos están fritos. ¿Y sabés por qué están fritos? Se olvidaron una cosa sobre nosotros: aparte del talento, se olvidaron que tenemos un puto músculo acá arriba

"Hay un montón de artistas a los que admiro, pero parece que no se pudieran mantener en onda. Siguen dibujando ropas de los `50 y edificios y escribiendo guiones estúpidos y aburridos. Mis revistas tienen cuadros grandes y la acción está mezclada con todas las cosas que nos pasan en la vida: amor, odio, tragedia, racismo, guerra, paz. En otras palabras, cosas muy copadas."



© DC Comics

© DC Comics

llamado cerebro".
Lamento decir que estas editoriales no estaban haciendo nada por nosotros. Hay que aceptar una de estas dos cosas: o los chicos de Image son genios (gracias, pero dudo que sea así); o la gente de Marvel y DC no tiene la más puta idea de lo que está haciendo. Prefiero discutir el segundo punto.

AA: *Hablanos de tu personaje más famoso, Spawn, que en Argentina todavía no es muy conocido.*

TMF: Spawn es un personaje que crée en 1980 o 1981. Era un personaje para portfolio, como tenemos todos. Yo quería armar un personaje desde un punto de vista creativo y que no me aburriera dibujarlo. A veces llega un momento en que te aburrís del personaje que estás dibujando. Ponele que estás haciendo Spider-Man y decís "Estoy podrido de esta telita espaguetti. No quiero dibujar una puta telita más!". Por eso yo ponía a Wolverine y a Ghost Rider en la revista de Spider-Man; cualquier cosa con tal de no pensar en Spider-Man.
Yo quería armar un personaje que fuera como Batman (que es básicamente un ser humano disfrazado) y Superman, mezclados en uno. No quería que se pareciera mucho a Superman, porque sus poderes son casi ilimitados. Batman me copa más, porque tiene que andar esquivando las balas.

AA: *Habiendo creado un personaje tan interesante tan temprano en tu carrera ¿por qué no lo presentaste en Marvel o en DC?*

TMF: "¿Por qué un tipo como Todd Mc Farlane, uno de los artistas más comerciales de la industria, nunca peló a Spawn de su portfolio? Y ya que estamos ¿por qué nunca creó nuevos personajes para estas compañías?". Es decir, en un año y medio en Spider-Man puede haber creado 20 personajes nuevos. Pero nunca puse un sólo personaje nuevo.
No. Eso lo decidí hace mucho tiempo. Como soy un boludo psicótico y leo todos los reportajes, sabía que a Jack Kirby lo cagaron. Esa fue una revelación grossa para mí: si lo pueden cagar al Rey, pueden cagar a cualquiera. De entrada yo sabía como venía la mano, quería crear un sindicato. Pero nadie me daba bola en aquel entonces, porque cuando empecé en Infinity yo no era nadie. Y hoy sigo diciendo las mismas cosas que decía hace siete años. La voz es la misma.

AA: *¿A veces cambiás alguna página o algo porque tu mujer lo mira y dice "Sabés, Todd, eso es horrible"?*

TMF: No. Si mirás los credits, mi mujer era la que supervisaba. Si mirás los primeros tres números dice Wanda Kolomyjec, que es el nombre de mi esposa. Y después del número tres, más o menos, su nombre ya no está, porque discutimos porque yo no le hacía caso. Ella me dijo "Sacá mi nombre de los credits. Si no me vas a escuchar -si vas a ser tu propio coordinador, si me querés para hacerte sugerencias y no les vas a dar bola, no quiero ningún crédito de lástima".
Soy incontrolable. Soy igual con todo. No creas que en Marvel escuchaba órdenes de nadie porque no escucho prácticamente... Soy incontrolable. Mi esposa lo sabe desde que me conoció jugando al baseball. Cuando se me mete algo en la cabeza, no escucho a nadie porque así, si me choco y

reviento, me lo puedo bancar. Puedo soportar el fracaso en tanto y en cuanto yo fui el que provocó el fracaso. Yo conduje contra el árbol, yo manejé el auto a la zanja. Odio cuando el otro maneja hacia la zanja.

AA: *Ahora que te autoeditás y tenés tu propio personaje ¿qué otros proyectos tenés?*

TMF: No sé, estoy muy contento. Lo único que querría armar son más crossovers entre Spawn y otros personajes.

AA: *¿Cómo fue el de Spawn y Batman?*

TMF: No sé, yo estaba convencido de que dos tipos con capa no iban a funcionar. Que iba a ser muy jodido con mi estilo hacer que dos tipos con capa se vieran bien. Yo decía que prefería hacer un tipo con capa y otro sin capa. Yo había propuesto que el team-up fuera entre Spawn y Lobo, pero negociando con DC, ellos preferían a Batman.

"Las editoriales grandes nos llaman débiles, nos llaman antiprofesionales y nos llaman desorganizados. Yo les doy la razón en las tres cosas. ¿Pero sabés qué? Nosotros vendemos más revistas por título que ninguna otra editorial de comics de los Estados Unidos. Así que mi consejo para Marvel y DC es: Háganse un poco más antiprofesionales y más desorganizados. Tal vez así puedan vender unos cuantos comics más".

AA: *Si, tus capas son especiales...*

TMF: Si, en el comic hay que tratar de poner la firma en todo lo que se pueda, y si un tipo mira una capa y dice "Fah! Una capa de Mc Farlane", está bien, porque aunque no la haga yo van a decir "Es una capa de Mc Farlane". Y eso no está nada mal.

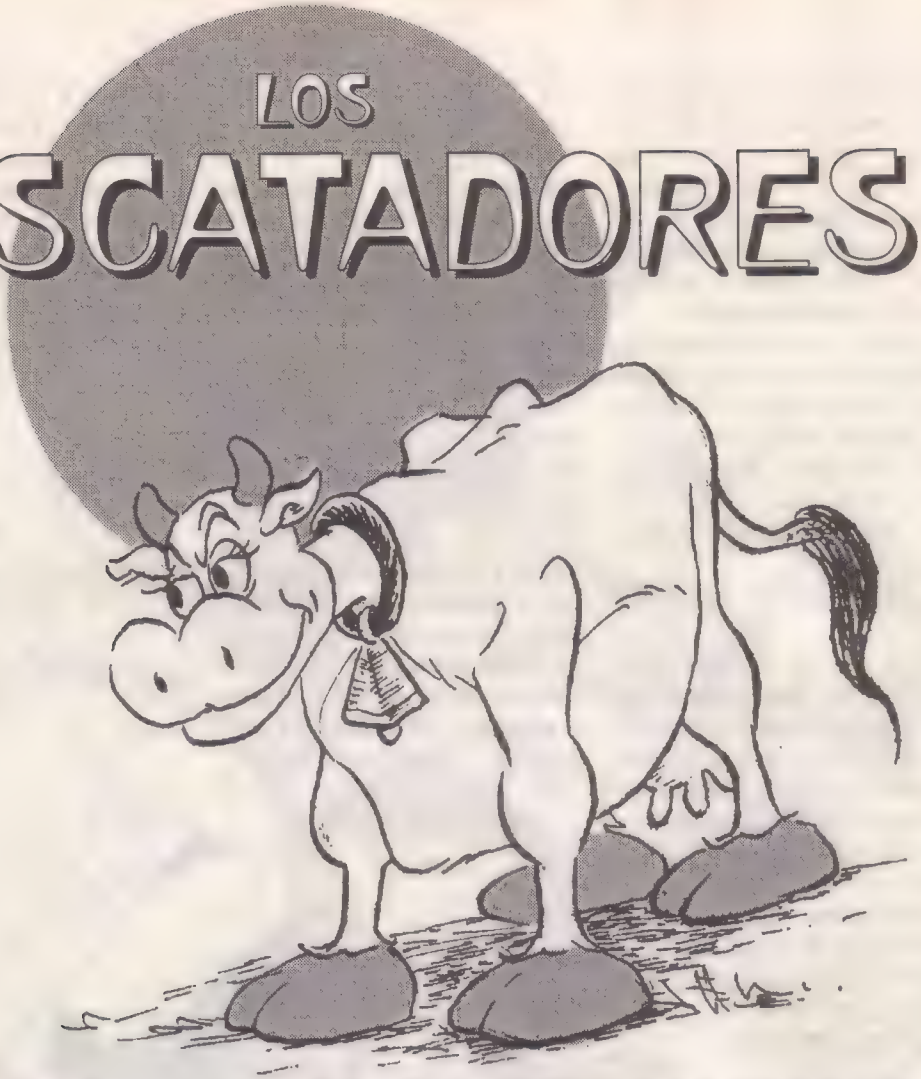
AA: *¿Seguís leyendo comics?*

TMF: No, porque trabajo tanto y le dedico tantas horas a Spawn, que los pocos ratos libres que tengo cuando dejo el tablero, prefiero dedicárselos a mi familia, o a hacer algún deporte. Comemos, limpiamos la casa, salimos a dar una vuelta, hacemos fiaca hasta las nueve, diez de la noche... y yo necesito ese tiempo, esa especie de "vida normal". No tengo tiempo, ojalá lo tuviera. Donde me sobra una horita prefiero ir a jugar al baseball o a pescar con mi familia.

© Todd Mc Farlane

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García



Todas las ilustraciones son © Mirco Repetto

Nació en Italia en 1915, comenzó muy temprano en esto del dibujo garabateando las paredes de su Liguria natal, caricaturizando a su primo gordo. A los 9 años vino con su familia a la Argentina. La década del '30 lo vio colaborar en las primeras revistas de historietas del país, las míticas Bolita, Mustafá y Barrilete, colaboraciones en Páginas de Columba y en Pololo, donde realizaba una sección llamada Cambalache en la que satirizaba a los programas radiales, hasta que Tito Box lo llevó al éter para escribir los guiones de sus programas. Luego vendría La Vanguardia, Cara Sucia y su entrada a la editorial Dante Quinterno, donde llegó a dirigir Patoruzú y Patoruzito. Tiene en su haber la creación del detective Vito Nervio y los guiones de muchos personajes de García Ferré. Pero ante todo, es un tipo afable, alegre y bromista profesional (algunas de sus bromas son celebradas aún hoy). Su nombre es Mirco Repetto y hoy rescataremos a su máxima creación:

LA VACA AURORA

HABIA UNA VEZ UNA VACA

Mirco Repetto nos cuenta "La Vanguardia, órgano oficial del Partido Socialista decidió ser un diario de opinión y ahí comenzó con dos tiras. Una dominical, Tadeo el Violinista, y una diaria, Don Alfonso, que cuenta las aventuras de un nuevo rico. Acá es donde aparece en forma esporádica la Vaca". Corría el año 1939.

La experiencia de La Vanguardia dura poco tiempo y pronto vuelve a ser el vocero oficial del partido. A instancias de Muizio Sáenz Peña, director del Diario el Mundo, Repetto es convocado para hacer una tira diaria en ese periódico. "Yo le digo que tengo una vaca y él la rechaza enseguida. No! Una vaca no! Es mucho laburo dibujar cuatro patas todos los días!". Por ese tiem-

po, Billy Kerosene se va de Patoruzú y funda Cara Sucia. Y ahí recala Mirco con su vaca, que debuta oficialmente y con su nombre, el 24 de Julio de 1940. La Segunda Guerra Mundial trajo la escasez del papel y el fin de Cara Sucia.

Para 1941, Quinterno estaba realizando el dibujo animado Upa en Apuros. Mirco no tenía trabajo e ingresa como entintador para quedarse más de 20 años en esa editorial. En el interín, los hijos de Natalio Botana (director de Crítica) le solicitan una colaboración para la revista Episodio, de próxima aparición. Y allí reaparece la Vaca. "Quinterno me dice que lleve a la Vaca a su editorial. Nunca me la había pedido. 'Mi plata es tan buena como la de Botana', me dijo. Pero una cuestión ética no me lo permitió y la relación con Quinterno quedó tirante por un tiempo".

A principios de 1950, Mariano Julia se separa del staff de Patoruzú y funda Mundo Infantil. "Me pide la Vaca y me dice que la publique ya, que me ponga a hacer historias, y este es el gran éxito de la Vaca. Otra generación la empieza a conocer". Mirco recuerda con alegría esos doce años en Mundo Infantil. "Tuve muchas satisfacciones, a la redacción llegaban cartas con saludos para la Vaca, no sólo del Interior del país, sino también de otras partes de América". Tras el cierre de la revista de Julia, la década del '60 encuentra a la Vaca Aurora en la revista Anteojito, la revista de García Ferré ya consolidada en el mercado. "Republicamos todo el material aparecido en Mundo Infantil y cuando se terminó hicimos historias nuevas".

VACA QUE CAMBIA DE QUERENCIA SE ATRASA EN LA PARICION

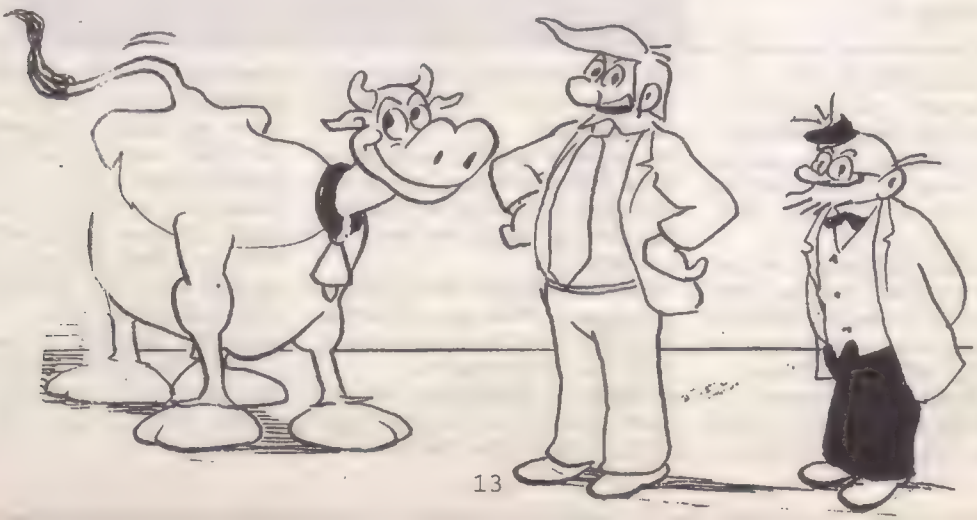
Con este dicho campero Mirco define su paso por Cielosur Editores, a mediados de los '70. "Los directivos, que son amigos míos, me dicen de hacer una revista de la Vaca con historias nuevas. Se vendían entre 7000 y 8000 ejemplares, pero yo estaba agotado". El cambio de formato y el cansacio físico determinaron que aparecieran sólo unos diez números de esta colección. Finalmente, la Vaca Aurora volvió a Anteojito con nuevas historias hasta su desaparición.

LOS PERSONAJES

Las historias giran en torno de tres personajes principales. Nicodemo el Boticario, que según nos cuenta Mirco es una mezcla de él con el boticario de su pueblo natal; de él tomó el bonete y la afición por los experimentos raros. Floripondio está basado en un compañero del colegio primario muy narcisista, con un dominio muy particular del inglés. Y la Vaca Aurora, nacida de su pasión por el grotesco. Este entrañable animal no hablaba, pero se hacía entender en forma "chaplinesca". Los argumentos fueron de lo más variados, siempre cerca del surrealismo. La Vaca fue a Marte, donde fue número vivo de los marcianos, viajó por el mundo, fue campeona de rayuela y hasta actuó junto a Pierino Gamba.

FINAL

Mirco Repetto sostiene que revivir a la Vaca sería "artificial". "La Vaca está en la mente de los lectores y allí debe estar". El creador dice que la única aventura que le faltó vivir a su bovina amiga fue la del dibujo animado. "Quería hacer un lindo grotesco, pero no se dio la oportunidad". Intimamente, Mirco sabe que la Vaca le perdonó todos los experimentos que hizo con ella, que "le dio mucha leche" y que no la explotó más por falta de espíritu empresario. "Me hizo muy feliz, somos muy buenos amigos".



MESA REDONDA

Como ya es costumbre, nueve críticos se sientan a desmenuzar, analizar y calificar nueve publicaciones recientes. El resultado es un servicio indispensable para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.

© Sendra

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Diego Grillo Trubba	Mr. Master	Dr. MÜle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
Batman N.514	7	5	3	7	3	7	4	6	4	5[11]
Cimoc N.162	8	8	8	7	4	8	5	7	6	6[77]
D'Artagnan N.153	4	3	4	2	2	3	1	6	1	2[88]
Diabluras de Jaimito N.218	5	6	2	2	1	4	3	3	3	3[22]
Evil Emie	5	3	4	7	8	5	5	4	8	5[44]
Punisher: Year One N.1	5	8	7	4	4	7	5	7	7	6[00]
The Man Called A-X N.1	4	6	2	5	4	6	5	6	4	4[55]
X-Men N.3	5	6	3	5	2	3	5	6	7	4[66]
Yo, Matias Vol.II	8	8	10	8	10	8	6	9	7	8[22]

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Hate, colección completa (Peter Bagge), Residents' Freak Show (Bolland, Baker, Bolton, McKean y otros) y Moebius Graphic Novels, colección completa (Moebius).

Diego Accorsi: Hellblazer n.84 (Jamie Delano y Sean Phillips); Shadow: Blood & Judgement (Howard Chaykin) y Shadow ns 8 al 19 y Annual 2 (Andy Helfer y Kyle Baker).

Hernán Botticelli: Encuentros y Reencuentros (José Muñoz y Carlos Sampayo), Torpedo 1936 (Jordi Bernet y Sánchez Abulí) y Martian Manhunter ns 1 al 4 (J.M.DeMatteis y Mark Badger).

Rafael de la Iglesia: The Upturned Stone (Scott Hampton), Music For Mechanics (Hermanos Hernández) y Dreadstar ns 1 al 5 (Peter David, Ernie Colón).

Diego Grillo Trubba: Maus I y II (Art Spiegelman), The Long Tomorrow (Moebius) y El Husmeante (Carlos Trillo y Cacho Mandrafina).

Mr.Master: Understanding Comics (Scott McCloud), De Mar a Mar (Cristóbal Aguilar y Enrique Breccia) y Batman: Madness (Jeph Loeb y Tim Sale).

Dr.Müle: Starman n2 (James Robinson y Tony Harris), Shadows Fall n2 (John Ney Rieber y John Van Fleet) y Hate n16 (Peter Bagge).

Dr.Sax: Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross), Batman: Holy Terror (Alan Brennert y Norm Breyfogle) y Deadshot ns 1 al 4 (John Ostrander, Kim Yale y Luke McDonnell).

Alejandro Tancredi: Elfquest: Fire & Flight (Richard y Wendy Pini), Omaha, Vol II, ns 1 y 2 (Reed Waller y Kate Worley) y Hate n16 (Peter Bagge).

BATMAN N.514

por Diego Accorsi

por Revista de 36 páginas a color publicada por DC Comics. Enero de 1995. Precio: U$ 1.50.

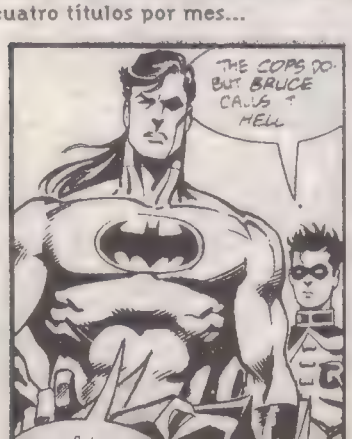
5

Mediocridad. Con esa sóla palabra podría definir este número y ahorrarles a ustedes el leer toda esta columna.

Una Noche en la Zona de Guerra es una historia escrita por Doug Moench, dibujada por Ron Wagner y Joe Rubinstein que nos muestra el final de la saguita en la que Dick Grayson se hace cargo del traje del murciélago. Para mí, el joven ex-Robin ex-Nightwing debería mantener la capucha por siempre, y dejar a Bruce Wayne recordando viejas épocas sentado en la batícueva. Pero Denny O'Neil y su equipo de guionistas (junto a las autoridades de DC, en búsqueda del peso fácil) han decidido que Dick deje el preciado traje como sea.

Esta es la idea que deambula por estas poco lucidas páginas. Los guionistas tratan de mostrarnos los conflictos psicológicos que llevan a Dick Grayson a dejar el traje de Batman. ¿Cuál es la excusa? Que nunca será EL Batman, que para ser Batman debe volverse más violento y debe entregarse por completo a la obsesión de la justicia nocturna. Quizás a algunos les suene como válidas determinaciones, pero a mí me huele a excusa barata.

Esta aventura se desata por la aparición de tres presos fugados que quieren volver a las suyas en el barrio más denso de Gotham y Dick casi de taquito (pero dejándose llevar por la ira irracional de Bruce) se los surte. Ahora, en la saga llamada Troika, Bruce vuelve a ser el patético Batman de siempre y Dick volverá, como Ala Nocturna, a recorrer las revistas del Universo DC como invitado especial. Me parece que Batman ya no da para cuatro títulos por mes...



© DC Comics

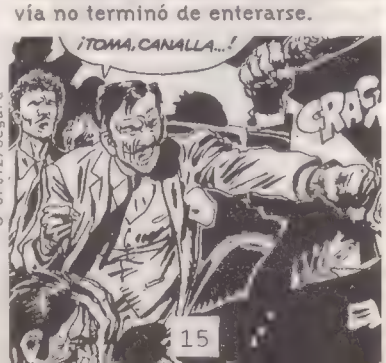
CIMOC N.162

Por Dr. Müle

Revista de 68 páginas a color y b/n, publicada por Norma Editorial. Diciembre de 1994. Precio: 450 ptas.

5

Realmente me decepcionó. Me entristeció, si se me permite fingir un sentimiento. Cuando en el sorteo me tocó para criticar la Cimoc, pensé que sería mi posibilidad de leer, disfrutar y hablar bien del comic europeo. Cimoc era para mí un sinónimo de "lo mejor de Europa" y antaño jamás me había decepcionado. Cimoc es ahora sinónimo de "rejuntamos buenas cosas de donde sea, principalmente de Estados Unidos". La única función que cumple esta revista (ahora con menos páginas porque no saben con qué rellenar) es mostrar comics que la editorial está próxima a lanzar al mercado, ya sea las mismas series que aparecen fraccionadas en un libro recopilatorio u otras historias de personajes y autores que usan a Cimoc de plataforma de lanzamiento.La Cimoc nos muestra una mala historia de Ortiz y Segura, una historia mediocre de Concrete (el pedregoso personaje de Paul Chadwick), una mala historia de El Mercenario para mostrar lo bien que sigue dibujando Segrelles, la presentación de Hellboy escrita por Byrne y dibujada por Mignola (hecha para la revistita de Dark Horse de la Convención de San Diego `93) y el final de una bien dibujada pero poco atrapante historia del gran Boucq. Las series yankis pronto tendrán sus revistas o libros en la calle. Lo de los europeos no tardará en aparecer recopilado... ¿Entonces qué es ahora la Cimoc? ¿Una farsa? ¿Una decepción aún subsistiendo en el engaño, disfrazada con los restos de su fama? No lo sé. Pero a mí sólo me hace pensar que si esa es la mejor (y casi única) revista de comic adulto de España (y por qué no de Europa), ya podemos ir dejando ese rótulo de lado. El comic adulto europeo ha muerto. La Cimoc todavía no terminó de enterarse.



© Ortiz/Segura

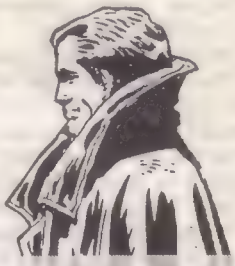
D ARTAGNAN N.153

por Dr Sam

Revista de 100 páginas a color publicada por Editorial Columba. Noviembre de 1994. Precio: 6.00 €.

6

Madurar, qué asunto. Me refiero a que cuando era chico leía feliz mis Batman presenta: Campeones de la Justicia o Linterna Verde o aquellas ediciones gallegas de los X-Men en blanco y negro y en librito, recortaba las figuritas de las mejicanas sin consideraciones de catálogo y terminaban todas tiradas en el piso del desván, entre la estufa y el manubrio de bici con el que hacía el tablero de control del XL-5, y la vida era perfecta. Pero cuando laburás, largás todo esto y parte del proceso era largar los superhéroes y pasarse a Columba. Mark, Nippur, Savarese, Alamo Jim, Cabo Savino, Roland el Corsario, El Cosaco, Dax, e infiltrados por allí, Adam West y su Batman, la época de gloria de Spider-Man, el Capitán América contra Cráneo Rojo, los infernales números de



© Wood/Fernández

Thor contra Magog (gloria eterna al viejo Kirby). Ah, me emociono. Pilas y pilas de merca columbera. Después maduramos aún más y me dediqué a alguna otra cosa. Y Columba, que parecía algo tan natural como el pavimento, eterno, siempre en los kioscos, empezó a hacer agua. Joder. Así que ahora reeditan las obras maestras del dios Robin Wood y aquellas viejas emociones retornan. Qué bárbaro. Obviamente, Dago y Chindits (del nombrado) pasan el trapo, pero Fratelli Centobucchi con dibujos del maestro Mandrafina y guión de Saccomanno, tiene ese toque "savaresesco" que distingue. Y Martin Hel (con esa onda de guachito a la Dennis Martin) divierte. Gauna es el milésimo clon de Savino (y me encanta). Las otras tres historias serían para recortarle las figus, pero los dibujos son muy berretas. Al final, no sé si madure mucho...y algún gil hasta me decía "Nippur".

LAS DIABLURAS DE JAIMITO N.218

por Rafael de la Iglesia

Revista de 70 páginas en b/n, publicada por Edifran. Noviembre de 1994. Precio: ₹ 1.80.

2

Los chistes de Jaimito son parte de la cultura popular de nuestro país. Lamentablemente, la revista Las Diabluras de Jaimito también lo es. Esta revista está protagonizada por Jaimito, evidentemente, un niño muy pícaro y piola muy al estilo de Isidorito, pero que no le llega ni a los talones.

En este ejemplar, el señor Francisco Mazza (el responsable de esta producción infame) nos cuenta una historia en la que Jaimito conoce a un borrachín muy adinerado. Ni tonto ni perezoso, el muchachito se las ingenia para avechucharlo lo más posible. El problema empieza cuando al ricachón se le termina el efecto mágico del alcohol y desconoce absolutamente a Jaimito. Pero el ingenio del jovenzuelo no tiene fin; por medio de diversas maneras lo mantiene borracho como para que el millonario lo siga viendo como a su querido y adorado nieto.

La historia sigue en este nivel mediocre, pretendiendo entretenernos y hacernos reir. Realmente, la mediocridad de esta revista es de tal grado que los bostezos que me provocó su lectura son incontables. La idea sobre que una persona se vuelve a emborrachar, luego de un pedo tremendo, tan sólo consumiendo unas gotas de whisky es de los peores recursos creativos que he tenido que soportar en mis últimos 25 años.

La verdad es que no sé ni me importa a quién está dirigida Las Diabluras de Jaimito. Pero más allá de para quién esté pensada su realización, no deja de ser una falta de respeto para cualquier lector que tenga la penosa suerte de tener que leerla.

© Francisco Mazza

EVIL ERNIE -YOUTH GONE WILD-

Por Alejandro Tancredi

Album recopilatorio de 156 páginas en b/n, publicado por Chaos! Comics. Noviembre de 1994. Precio: U$ 9.95.

8

El terror siempre fue un género que, pese a no ser de mis preferidos, reconozco no es para nada fácil de hacer. Y a esto se debe su decadencia en los últimos años. Salvo algunas excepciones (como las publicaciones) de Vertigo, son pocos los buenos ejemplos que incursionan en esta temática. Para mi sorpresa, ya que confieso que no le tenía demasiada fé, la miniserie Evil Ernie: Youth Gone Wild! es un muy buen comic de terror.

Veamos de qué trata. Un niño llamado Ernie, maltratado por sus padres es llevado a un instituto psiquiátrico para su supuesta rehabilitación. El Dr.Leonard Price, sediento de nuevas experiencias, realiza diversos tratamientos en el muchacho que sólo logran enloquecerlo totalmente y, además, transportar su mente a otra realidad dominada por Lady Death, una parca muy seductora y sensual que le ofrece su amor a cambio de que Ernie mate a cualquiera que se cruce en su camino. La cuestión es que lo devuelven a sus "amorosos padres" y justamente con ellos comienza su debut como asesino psicótico. De aquí en más, la historia se hace más compleja y se desenvuelve alrededor de cuatro personajes muy bien desarrollados: Lady Death, Evil Ernie, el Dr.Leonard Price y la Dra.Young.

El comic de Evil Ernie ha logrado cosechar una buena legión de seguidores que no se cansa de pedir más secuelas a esta primera miniserie maquiávelica. Pese a las limitaciones de sus artistas, Brian Pulido (el escritor y el creador de la serie) y Steven Hughes (el dibujante), que debutaron profesionalmente con esta obra, Evil Ernie es una excelente obra del terror que me deja con un sentimiento absolutamente optimista sobre la explotación de este genero. Esta es una excelente demostración de que la historieta de Terror vive, más allá de todas las muertes que inundan sus páginas.

© Chaos Comics

PUNISHER YEAR ONE N.1

Por Hernán Botticelli

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Diciembre de 1994. Precio: U$ 2.50.

7

Lo primero que pensé fue: "¿Justo Punisher, el personaje que más detesto de Marvel? Encima se les agotó la imaginación recurriendo al truquito del "Año Uno"! Lo voy a destrozar!! Bwa-ha-ha!!".

Pero, oh, surprise! Resultó ser que este número uno del Año Uno del Punisher me sorprendió gratamente. Por supuesto no es una joya, pero tiene algunos puntos a favor: El dibujo de la tapa es bellísimo (fanáticos de las ilustraciones, aprécienla y luego me cuentan), la historia está bien contada, apoyándose en los personajes secundarios y permitiendo que la vida y el personaje de Frank Castle vayan creciendo en dramatismo e intensidad en forma efectiva. A mi humilde parecer, se destacan las escenas de la lucha en el parque y el despertar de Frank Castle en el hospital.

Me gustó mucho el dibujo de Dale Eglesham, muy preciso y expresivo, planteando un efectivo diseño de páginas, reflejando bien el drama que rodea al origen del Punisher. En resumen, si son fanáticos del grandote de la calavera, van a encontrarse con una historia diferente, donde el Punisher y su vida son tratados con mucha piedad. Si no lo son, esta es una muy buena oportunidad para leer una historieta copada y bien hecha.

© MHG

THE MAN CALLED A-X N.1

por Andrés Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color publicado por Malibu Comics. Noviembre de 1994. Precio: 2.95 U$.

4

¿Dos con noventa y cinco? ¿Tres mangos?! ¿Tres mangos que acá (por obra y gracia de las comiquerías) se convierten en seis? Lo mínimo que me tienen que ofrecer por esa plata es un comic impreso con tinta de oro 18 kilates. Y no es el caso.

Otra cosa que me podrían ofrecer es una gran historieta y tampoco es el caso. Tal vez porque es apenas el primer capítulo de una serie de cinco, este n 1 aporta poco y nada. El guión de Marv Wolfman es innecesariamente rebuscado y nadie nos dice nada acerca del protagonista, excepto que se trata de un mono hiper-pesado a quien no se le mueve un pelo le tiren con lo que le tiraren. Tiene un ojo metálico, el poder de regenerarse y los dientitos apretados en el 100% de los cuadritos. Lo único rescatable es un personaje secundario, la chica periodista veterana de guerra.

El dibujo de Shawn McManus, por su parte, es excelente. Dejando atrás su línea más sutil y más poética (la que le vimos en Sandman) y sus rasgos más "de comedia" (que le vimos en Dr.Fate), McManus incursiona en la onda "Soy malo, musculoso y me la banco", pero superando por escándalo a la infinidad de clones de Jim Lee y Rob Liefeld que buscan el manguito fácil dibujando en este estilo.

Resumiendo, gran dibujo, mucha viñeta-página, mucha acción, pero poca originalidad y pocas pistas que indiquen que esto va a ser algo más que cinco números de masa y masa. Por tres mangos y con el sellito de Bravura en la tapa, yo esperaba mucho más.

© Wolfman/Mc Manus

X-MEN N.3

por Mr. Master

Comic-book de 28 páginas a color, publicado por Editorial Pavón. Noviembre de 1994. Precio: 2.00 $.

8

Más allá del debate sobre si Pavón es un editor serio o no (debate que se acaba con sólo recordar que esta historia es la continuación de una publicada en Septiembre de 1993), vamos ya a analizar esta historieta.

Se trata de un capítulo de la última saga que hizo Chris Claremont para esta serie y se nota claramente el cansancio, o por lo menos la incomodidad del veterano guionista. Sobran diálogos por todas partes y el guión es rebuscado, intrincado y reiterativo. El dibujo de Jim Lee, espectacular como siempre.

¿Alcanza esto para un infame Tres? No, para nada. A la versión yanki de esta historieta le habría puesto un Cinco. Pero claro, esta es la versión argentina, estropeada por un papel infecto, una impresión de cuarta que elimina cualquier brillo y/o atractivo que pudiera tener el color y que presenta varias películas más desfasadas que el peso respecto del dólar.

La traducción, además, es muy floja. Los nombres están mitad en inglés y mitad en castellano, abundan los errores gramaticales y ortográficos, todos los personajes hablan en el mismo español neutro y además, contiene una joya del surrealismo. En un diálogo de la versión yanki, Cyclops nombra a "Cable and his X-Force". En la versión argentina dice "El telégrafo y su Fuerza-X", revelando a las claras que ninguno de los "responsables" tiene la más mínima idea acerca de lo que se está hablando, con la obvia excepción de Ale Tancredi, que firma el correo de lectores.

Ultimo dato: En un recuadrito de la tapa, al lado del precio, dice "Edición Mensual". Todavía me duele la mandíbula de tanto reirme.

© MEG

YO, MATIAS Vol.2

por Diego Grillo Trubba

Album recopilatorio de 100 páginas en b/n. Publicado por Ediciones de la Flor. Noviembre de 1994. Precio: $ 5.00.

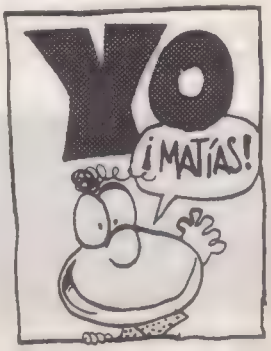
10

Empecemos por lo obvio: Yo, Matías (el album, la tira diaria), de Sendra, tiene algunos nexos con Mafalda y con Calvin & Hobbes. Pero esto, que puede sonar a crítica, resulta en las conclusiones de la lectura más bien una virtud de la obra. La serie se relaciona con las dos mencionadas en el trato de los chicos, en el candor de los personajes, en la utilización de la tira diaria de periódico como forma expresiva, pero también (y fundamentalmente) por el talento de los creadores. En ese sentido, me atrevo a decir que al abrir las páginas del álbum nos encontramos con lo que, dentro de no mucho tiempo, será considerado una obra maestra.

Matías tiene dos facetas: una que se refiere principalmente a su inocencia frente a las cosas que lo rodean (con lo que se emparenta con la ya mencionada tira yanki), y por otro lado se descuelga con opiniones "adultas" acerca de diversos temas, como por ejemplo su madre, su psicoanalista, la escuela, etc (y esto es lo que tiene que ver con Mafalda). Pero la maestría de Sendra radica justamente en juntar esas dos visiones en el personaje sin que llame la atención que, en una tira, hable con su pito y que en otra se descuelgue en una crítica salvaje acerca de la vejez en las mujeres, especialmente su madre (su blanco predilecto).

Esa es la virtud de Yo, Matías: junta elementos supuestamente disímiles como la diversión "amena" con una visión "crítica" de las cosas, y eso no desentona, sino que le da un relieve aún mayor.

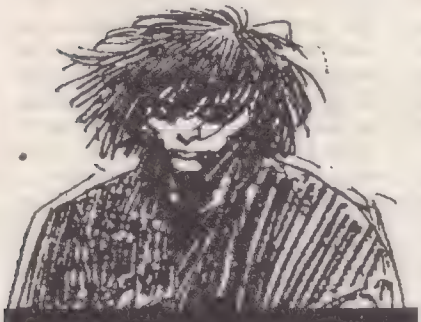
En otras palabras: aprovechá y compralo ahora, para luego decir en el futuro que vos tenés la primera edición de una obra maestra nacional. Lo que no es poco.



© Sendra

MESA DEL AÑO

A lo largo de estos ocho meses, han pasado por esta mesa nada menos que 72 publicaciones de niveles muy disímiles. Esta es una pequeña compilación de algunos datos que, por supuesto, conviene tomar con pinzas, debido al mecanismo azaroso por el cual se eligen las nueve historietas que se analizan cada mes.



© DC Comics

LOS DIEZ MEJORES

Estos son los títulos que obtuvieron los diez mejores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1) Sandman: Brief Lives (9.44/4)
2) R.Crumb's America (9.33/7)
3) Buscavidas Vol.I (9.00/1)
4) The Complete Bone Adventures Vol.II (8.77/5)
5) Groo n 118 (8.77/6)
6) The Golden Age n 4 (8.33/2)
7) Yo, Matías (8.22/8)
8) Spectre n 23 (7.88/6)
9) El Husmeante (7.55/5)
10) Incredible Hulk n 421 (7.55/5)

LOS OCHO GANADORES

Estos son los ocho títulos que obtuvieron el promedio mas alto en cada una de las ocho entregas de esta seccion:

N1: Buscavidas Vol.I (9.00)
N2: The Golden Age n 4 (8.33)
N3: El Aligator Blanco (7.00)
N4: Sandman: Brief Lives (9.44)
N5: The Complete Bone Adventures Vol.II (8.77)
N6: Groo n 118 (8.77)
N7: R.Crumb's America (9.33)
N8: Yo, Matías Vol.II (8.22)

© MEG

LOS DIEZ PEORES

Estos son los títulos que obtuvieron los diez peores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1) Warlock & The Infinity Watch n 28 (1.88/1)
2) Blackwulf n 6 (2.77/7)
3) D'Artagnan n 153 (2.88/8)
4) Spider-Man & X-Factor n 1 (3.00/2)
5) Badrock & Company n 1 (3.00/7)
6) Diabluras de Jaimito n 218 (3.22/8)
7) Mortal Kombat n 1 (3.22/6)
8) Batman/Spawn (3.22/1)
9) Supersexy n 28 (3.44/4)
10) Fallutelli (3.55/6)

LOS MAS RECOMENDADOS

Estos son los títulos que más veces aparecieron en las Recomendaciones al Pie, la minisección donde cada uno de los críticos lista con total libertad tres obras que haya disfrutado plenamente.

Hate (de Peter Bagge), Marvels (de Kurt Busiek y Alex Ross) y la nueva serie de Starman (de James Robinson y Tony Harris) fueron recomendadas nada menos que cinco veces cada una.

© Peter Bagge

Understanding Comics (de Scott McCloud) y los comics de Ren & Stimpy recibieron cuatro recomendaciones cada uno. Finalmente, The Mighty Magnor (de Sergio Aragones y Mark Evanier), De Mar a Mar (de Enrique Breccia y Cristobal Aguilar) y diversos numeros de Spectre (John Ostrander y varios dibujantes) y The Incredible Hulk (Peter David y Gary Frank) recibieron tres menciones cada uno.

PROMEDIANDO

Estos son los puntajes promedio de los 72 títulos de 1994.

Andres Accorsi: 6.48.
Diego Accorsi: 6.04.
Hernan Botticelli: 6.86.
Rafael de la Iglesia: 6.26.
Fernando Garcia: 5.53 (sobre 54 titulos).
Diego Grillo Trubba: 4.77 (sobre 18 titulos).
Mr.Master: 6.38.
Dr.Mule: 4.81.
Dr.Sax: 6.05.
Alejandro Tancredi: 5.38.
TOTAL: 5.85.

LA VERDADERA HISTORIA DE METEORO

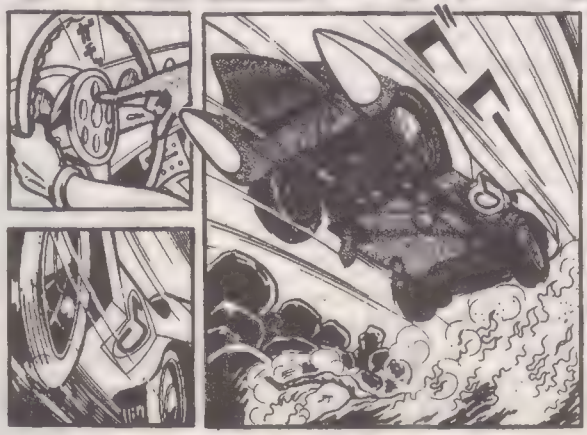
por Fernando García y Hernán Ostuni

Ya se ha dicho en numerosas ocasiones, pero no viene mal repetirlo. La producción que se origina en el Japón es inmensa, a niveles casi incomprensibles para el público occidental. Y como es lógico suponer, en tan vasto volumen conviven obras glorificadas por la inmediatez multimediática con otras de muy bajo perfil, largas sagas de miles de páginas con breves relatos unitarios, personajes decisivos que han pasado a la historia del género con éxitos pasajeros que brillan una temporada y desaparecen sin dejar huella.

Muchos años antes de que Akira introdujera masiva y definitivamente el manga en territorios occidentales, la historieta japonesa era difundida en Europa y América vía la televisión. Estos dibujos animados y series de acción con actores tenían (y en algunos casos, todavía tienen) su correlato en las páginas impresas, gracias a la estrecha relación mantenida entre el comic, el cine/TV/video y los juegos electrónicos.

El limitado conocimiento que tenemos de la historia del manga (que seguramente será subsanado con el correr del tiempo) sumado al reconocimiento y la valoración personal que hemos hecho de aquellos productos pioneros, nos lleva a veces a interpretaciones que no representan para nada la realidad del comic nipón. Es decir, no todos los personajes que conocimos durante nuestra infancia son clásicos del manga y el anime. Si lo es Astroboy, pero no lo son los Wonder 3 (ambas creaciones del indiscutible Osamu Tezuka). Si lo es Macross, pero no lo es Genesis Climber Mospeada (dos series fusionadas por los norteamericanos para crear Robotech). Si lo es Candy Candy (aberrada por los televidentes occidentales) y no lo es Meteoro (ídolo indiscutido para esos mismos espectadores).

Por mucho que nos cueste entenderlo, Meteoro es para los japoneses otro de los tantos hits pasajeros que pueblan el manga y el anime. Ni más ni menos. Esa es la razón por la cual no está incluido en ningún estudio del medio y también la causa de las imprecisiones y zonas oscuras que presentan las notas que se le dedican en el resto del mundo. Abierto ya el paraguas, pasamos a develar la historia conocida del Rey de las Pistas.



PICANDO EN PUNTA

La historieta japonesa está repleta de géneros que conviven armónicamente, repartiéndose el reconocimiento popular. La ciencia-ficción, el policial, el erotismo, la robótica, los superhéroes y una larga lista conforman el amplio abanico de opciones que también incluye, aunque suene extraño, el terreno deportivo.

Corría 1965 cuando el talento en alza Tatsuo Yoshida encara la producción de una serie atípica y osada para el mercado de esos momentos: Mach Go Go Go (juego bilingüe de palabras entre el japonés- significa Mach 5- y el inglés, lengua en la que el título puede entenderse como Vamos Mach! Fuerza Mach! o alguna otra exclamación que indique movimiento y aliento).

A pesar de ser un manga eminentemente deportivo, ya que la acción se desarrolla casi invariablemente en una carrera automovilística, la historia incluye elementos propios de otros géneros, como el tecno-robótico (las capacidades del auto), el drama (la relación entre el padre y los hermanos), la comedia, el policial, la aventura y los superhéroes, principalmente en la figura del Corredor Enmascarado.

El comic resalta la combinación obsesiva de las letras M y G (iniciales del título) en la iconografía y los nombres de los personajes, así como el peso grupal en el protagonismo de las historias. Mach Go Go Go es uno de los primeros mangas que explotan el recurso del héroe grupal, dotando de marcados roles a cada criatura envuelta en la trama. No puede decirse que Meteoro, a pesar de ser el eje principal de la saga, sea su protagonista excluyente. En muchas ocasiones cede su puesto de privilegio al Mark 5, a Chispita y Chito y al Corredor Enmascarado, verdadero baluarte de la serie, capaz de eclipsar total e instantáneamente a todo el elenco y de dejar a los lectores pidiendo más.

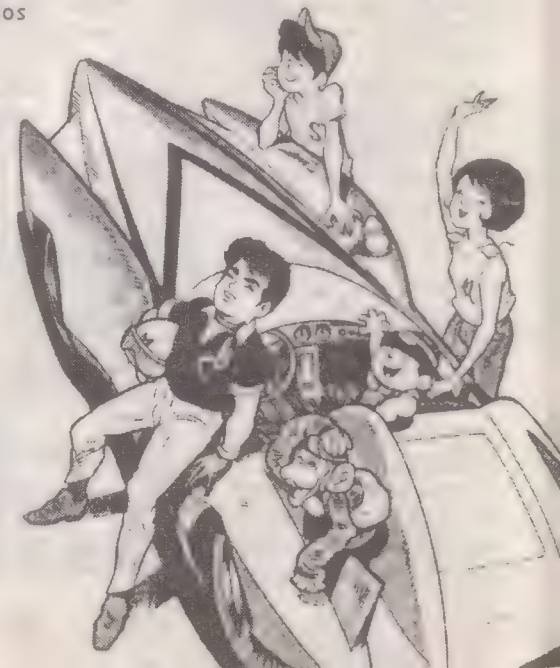
Si bien estos elementos le valen una gran atención y un rápido reconocimiento, finalmente terminan cansando a sus seguidores. ¿Las razones? La influencia cada vez menor de lo deportivo en los argumentos (prácticamente desaparecen las carreras), que se van diluyendo paulatinamente hacia el melodrama; la desaparición de los gadgets del auto, que se vuelve netamente secundario en la nueva modalidad de los guiones; y la escasa caracterización. No olvidemos que Yoshida aún no estaba muy ducho en el manejo del héroe grupal, por lo cual sus personajes se muestran demasiado limitados, sumamente unidimensionales y sin matices que generen interés y progresión dramática con el correr del tiempo. Así quedan terriblemente encasillados en sus roles (el temperamental, el analítico, el cómico) e imposibilitados de crecer y cambiar. Yoshida tendría su revancha con su siguiente obra, Science Ninja Team Gatchaman (Fuerza G, para nosotros), que retrata muy bien las características psicológicas de los héroes y le permite, además, su entrada definitiva a la historia grande del manga y el anime.

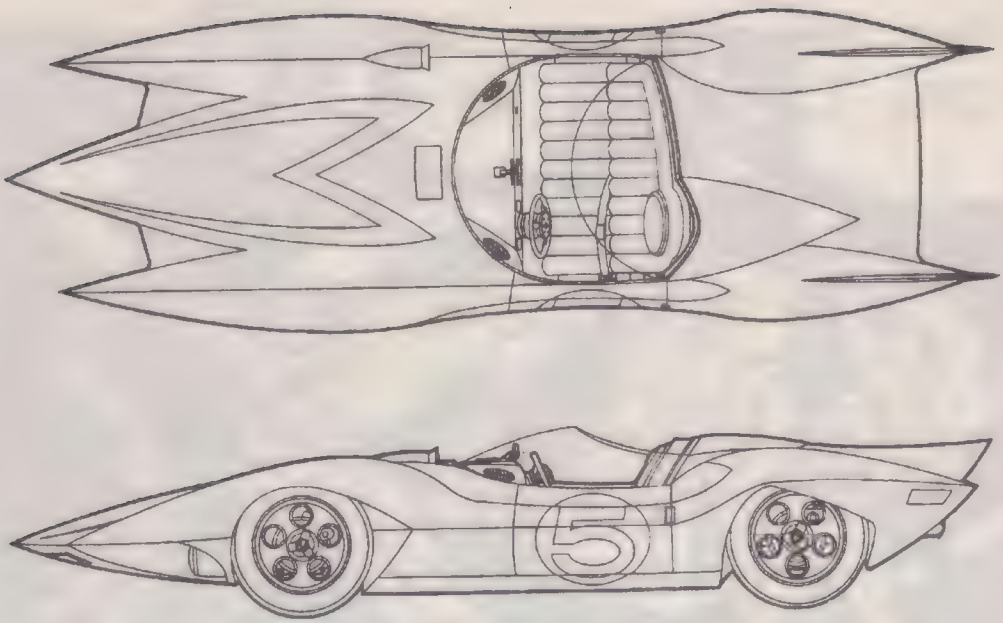
Mach Go Go Go gira alrededor de la familia Mifune (en homenaje a Toshiro Mifune, a quien Yoshida admiraba), cuyo padre ha desarrollado un poderosísimo motor capaz de quintuplicar la velocidad del sonido (de ahí su nombre, Mach 5). Inserto en el auto de carreras de su propiedad, el Mach 5 recorre los circuitos del mundo al volante de Go Mifune (Meteoro), que sólo quiere seguir los pasos de su hermano mayor.

El personaje que nosotros conocemos como Rex es el responsable del drama familiar, ya que ha abandonado su hogar tras inscribirse sin permiso en una carrera, robar el auto de su padre y sufrir un violento accidente del cual salió ileso por milagro. Pero ni el robo ni el accidente son los motivos de la pelea. La causa real es un enfrentamiento generacional donde ambas partes se escudan tras el accidente. Nadie lo sabe, pero Rex es ahora uno de los mejores pilotos del mundo, Mach X (Corredor Enmascarado), figura misteriosa si las hay, oculto tras una impenetrable máscara negra. Considerado por muchos como un criminal, Mach X es en realidad un agente secreto del Gobierno.

Completan el elenco del manga la anónima Sra. Mifune, el hijo menor del matrimonio y su mascota (Chispita y Chito); la dulce y comprensiva prometida de Meteoro, cuyo nombre también empieza con M pero ha sido inmortalizada como Trixy; y el asistente de Mifune padre, único personaje cuya inicial es una S (separándolo así del grupo familiar) pero que fue, es y será Bujías para todo el mundo de habla hispana.

Por último, pero no por eso menos importante, está el fabuloso e incomparable Mach 5, denominación que alude por igual al motor y al auto con más trucos que hayan albergado las páginas del comic. Gracias a los conocimientos de su creador, el Mach 5 posee ilimitados gadgets, que el monta y desmonta de acuerdo a las necesidades de cada circuito. Los comandos de estas maravillas de la ingeniería automotriz están en el volante.





PANTALLA VELOZ

En pleno furor del manga (1965/66), Tatsuo Yoshida y su hermano fundan el estudio de animación Tatsunoko Productions. Con la esperanza de crear el mayor éxito del anime después de Astroboy, los hermanos Yoshida y el director Hisayuki Toriumi dan comienzo a la producción del dibujo animado de Mach Go Go Go. El traspaso del comic a la pantalla es perfecto e insuperable, con los guiones tomados directamente de la página impresa. La única concesión se verifica, por lógicas razones presupuestarias, en las capacidades tecnológicas del auto, que se ven reducidas a siete, y son accionadas por teclas específicas del volante: A, activa cuatro pies gigantes que impulsan al auto por sobre cualquier obstáculo. B, una cremallera protectora torna irrompibles a los neumáticos y permite avanzar en cualquier tipo de terreno. C, acciona dos sierras circulares en el frente del auto. D, cierra herméticamente la cabina. E, luces infrarrojas. F, abastece de oxígeno a la cabina cerrada. Y G, lanza desde el medio del capó un robot con forma de paloma. Con estos aparatos, el Mach 5 anda por tierra y agua como Pancho por su casa.

El dibujo animado computa 52 capítulos, la mayoría narrando historias en dos partes. Desgraciadamente, el anime sigue la misma suerte del manga y desaparece tras brillar a toda orquesta durante una temporada. Si del Japón dependiera, la historia de Meteoro terminaría aquí, con un autor frustrado por el fracaso a largo plazo de su obra y un estudio lleno de yens para invertir en nuevos proyectos. Pero por suerte, la cosa sigue.

LA CARRERA DE LA VUELTA AL MUNDO

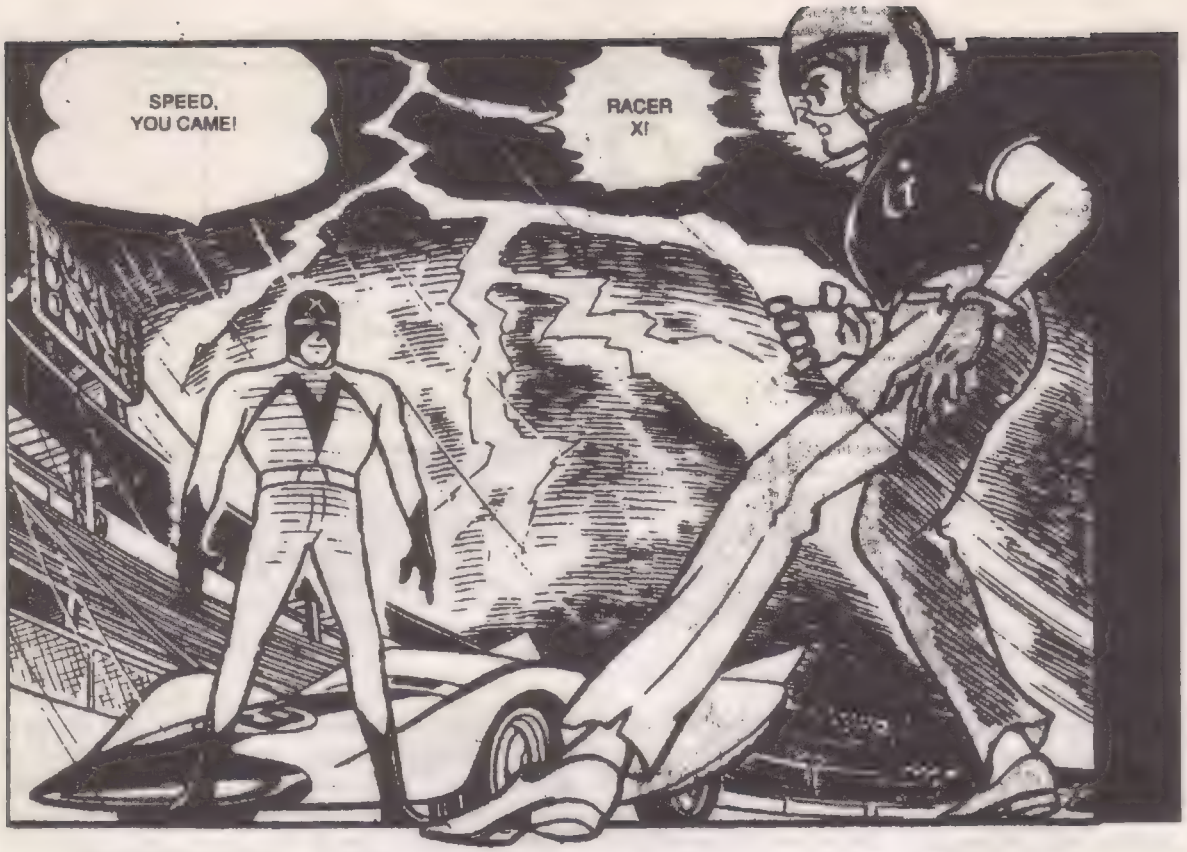
Corre 1967 y algunos animes ya se han estrenado en los Estados Unidos via la sindicación. El 23 de Septiembre de ese año, calladito y sin pretensiones, Mach Go Go Go llega a las pantallas occidentales. Vaya uno a saber por qué, pero la mayoría de los nombres han sido cambiados. El título del programa pasa a ser Speed Racer, mote que se adjudica a Go Mifune. Mach X pasa a ser Racer X/Rex Racer, la novia es Trixie, el hermano menor es Sparky y su mono Chim-Chim, el asistente es Spridle y los padres, Pop y Mom Racer a secas. Directamente de los EEUU, Speed Racer llega a la Argentina y es el primer dibujo animado cuyo doblaje al castellano se realiza en el país. En nuestra tierra surgen los nombres de Meteoro (para respetar la M del casco), Corredor Enmascarado, Mark 5, Chito y las traducciones literales de Chispitas, Trixy (con Y final) y Bujías.

Speed Racer/Meteoro se transforma en un éxito sin precedentes en EEUU y América Latina, generado un culto de seguidores que aún se mantiene. Nadie que hoy tenga entre 25 y 30 años puede haber olvidado el meláncolico canto del "Melange todavía corre", el sincronizado despliegue del Equipo Acrobático, los altercados de la carrera alpina o al Auto Gigante fabricado con oro robado.

RUTAS ARGENTINAS

Acompañando a una de sus tantas reposiciones en TV, el 3 de Junio de 1975 Editorial Abril lanza, dentro de su línea Nueva Historieta, el n. 1 del semanario Las Aventuras de Meteoro, una especie de Anteojito que incluye notas educativas, el espectacular Chicle Bang! de Eduardo Ferro y las imprescindibles historietas de Meteoro a todo color. El título se prolonga durante más de 50 entregas y desaparece en 1976 tras cambiar su formato original (21 x 27,5 cm.) por el de 13 x 21 cm., ideal para meter en el bolsillo.

En la primera época no se publican créditos, pero se sabe que Pablo Mártire Villar era el Jefe de Arte y el responsable de la ilustración de la portada del primer número. De todas maneras, se percibe a simple vista la mano de distintos dibujantes en cada capítulo de 16 páginas, algunos sumamente



fieles al estilo del anime y otros no tanto. Con el cambio de formato aparecen los créditos y descubrimos los nombres de Linton Howard (guión), Corbel, Vitacca y un dinámico Mannken (dibujos) como hacedores del comic.

La Editorial Abril amplia la familia de Meteoro con la incorporación del Tío Pow (n.38), igual al protagonista pero con bigotes, quien descubre la personalidad oculta de Rex pero calla ante sus parientes; y con la aparición de Centellas (n.56), abuelo de Meteoro y piloto de un auto con trucos (imanes en las ruedas, nada más), fiel esposo de Rosa Blanca, antigua rival en las pistas. Los comics argentinos también le entregan a Meteoro nuevos vehículos, como la lancha Mark 6 (n.1) y la moto de rollercross Mark 7 (n.50), de esporádicas pero importantes actuaciones.

Con el correr de los números se van agregando otras historietas relacionadas con Meteoro. En el n.17 debuta Los Enredos de Trixy, segmento humorístico de dos páginas; y con el cambio de formato llega La Pandilla de Chispita, con aventuras protagonizadas por Chispita y Chito al frente de una barra de pibes llamados Candy, Betty y Mary Lou.

Las historietas de Meteoro siguen siempre el molde fijado por el anime, desarrollando tramas de aventura, policiales y fantásticas alrededor de una pista de carreras. Por último, un hecho para resaltar: en el n.19 Meteoro se encuentra en Italia con Carlos "Lole" Reutemann, que le presta su automóvil para competir en la carrera de Fórmula Uno en Monza!

Durante 1975/76, la editorial MO.PA.SA. publica la revista Chispita, dedicada exclusivamente a las andanzas del mocoso y Chito. Con varios formatos, bastante mal dibujada por Prys e impresa en marrón, no hace falta aclarar que pasó con pena y sin gloria.

UNA CARRERA INDEPENDIENTE

La década del '80 marca en el mercado del comic norteamericano la proliferación y el afianzamiento de las editoriales independientes. Una de ellas es Now Comics, que apuesta al rescate nostálgico (con Green Hornet) y a la explotación de reconocidas licencias fílmicas (con Terminator), aunque de vez en cuando deja entrever algún producto propio de nefandas cualidades. En una de estas revistas, Dai Kamikaze! n.1 (Junio de 1987), en un pequeño cameo, Speed Racer irrumpe en la historieta yanki.

La respuesta del público es altamente positiva y en Septiembre de ese año Speed Racer ni comienza el campeonato que le permitirá 38 carreras hasta Noviembre de 1990, momento en que gana los boxes. Por el camino quedan también dos números especiales (ambos de 1988) y un espectacular en 3-D. Los guiones corren por cuenta de Lamar Waldron y Diane M.Piron, mientras los dibujos quedan en manos de un muy interesante Joe Phillips (lo vimos luego en Mr.Miracle), reemplazado luego por los batalladores Norm Dwyer y Martin King. Como en todos los títulos de Now, las tapas prometen mucho más de lo que ofrecen las páginas interiores, y en Speed Racer, el canadiense Ken Steacy y Mitch O'Connell se lucen de verdad.

La revista presenta dos etapas claramente diferenciadas. La primera

continúa el tono argumental del anime, poniendo especial énfasis en las competencias alrededor del mundo, con historias unitarias que recuperan al Equipo Acrobático y la revancha de la carrera alpina. Al mismo tiempo, el dibujo de Phillips se aleja premeditadamente del look manga, incorporando elementos del Art Decó en sus estilizadas composiciones. Su fuerte no es la anatomía, pero compensa con un buen manejo de la iluminación y una carga gestual bastante explícita.

Con el cambio de equipo creativo llegan largas sagas que instauran una continuidad melodramática al desprenderse del tema deportivo, un alto precio que ya había pagado el manga original, cuya línea gráfica si intenta recuperar Dwyer. En esta etapa aparecen los padres de Trixie, una carismatica pareja de exploradores tan millonarios como anónimos. Ya sobre el final, un vuelco editorial pretende atraer atención hacia el título dándole a Speed Racer un nuevo y vistoso uniforme azul al estilo superhéroe y volcando la trama hacia el terreno policial, con la participación del Yakuza y todo. Pero el daño ya es irreparable. Los personajes están irreconocibles y el gadget más jugado que presenta el Mach 5 es un teléfono celular.

Para los norteamericanos (igual que para los argentinos), la presencia de Racer X le agrega otro gustito a la serie, razón por la cual Now le dedica un especial en Agosto de 1988, que posiblita un comic-book mensual con 11 entregas entre Octubre de ese año y Agosto del siguiente. Steve Sullivan (guión) y Vince Argondezzi (dibujos) intentan convertir a Racer X en un moderno superhéroe, agente secreto de un grupo llamado Azimuth y enamorado de la bella blonda Elizabeth Stevens. Lo más decente del título es el crossover entre Speed Racer n. 20 y Racer X n. 8, donde se reintroduce (sin éxito) el auto gigante.

Now no se da por vencida y reincide con una segunda serie de Racer X, que padece 10 números entre Septiembre de 1989 y Junio de 1990, emitiendo un suspiro postero más de un año después, en Agosto de 1991. Los responsables son ahora Chuck Dixon (guión), Todd Fox (dibujo) y nuestro compatriota Enrique Villagrán (tintas). La temática vira bruscamente al terreno del espionaje y la aventura al estilo Duro de Matar. Tanto que en el n.9 hace su debut Alias, un asesino a sueldo que mas tarde ganará una corta experiencia al frente de su propio comic-book.

Lo mejor que hizo Now durante estos años fue publicar los dos tomos de Speed Racer Classics (1988/89), traduciendo los mangas y presentándolos por primera vez al público occidental. Ambos libros están dedicados a la memoria de Tatsuo Yoshida, fallecido poco tiempo antes.

AVIVANDO LA LLAMA

Como dice el refrán, "No está muerto quien pelea". Y hay que reconocer que Now pelea y pelea por reposicionar la licencia y explotarla comercialmente. Eso sí, las ideas no son muy felices que digamos.

Entre Julio y Septiembre de 1992, Tony Caputo (capo de Now) en el guión y Joe Koziarski en los dibujos, dan luz a una miniserie de tres números llamada simplemente Speed Racer. Se ve que esta gente estaba ahogando severas penas en mucho alcohol mientras hacía el comic, porque los vahos etílicos han hecho estragos en el resultado final. La miniserie intenta ser una especie de "Dark Knight" para Meteoro. Sus páginas revelan los verdaderos nombres del joven corredor y su novia: Greg Racer (por la G de la chombita) y Millicent Van Derbucks (por la M de la blusita). "Speed" y "Trixie" son (dicen) sólo apodos. También se presentan en sociedad John y Robin, hermanos de Trixie. Pero lo peor de todo es el tratamiento que le dan a Racer X (con un espantoso atuendo azul con una X roja en medio del pecho), tan duro y emocionalmente inestable que en vez de miedo mete risa. Aprovechando la onda "oscura y pesada", le cambian la historia a Rex Racer, agente de Interpol que finge su muerte en un accidente de autos para proteger a su familia de sus múltiples enemigos. Menos mal que Yoshida ya estaba muerto, porque seguro que se moría al ver lo que habían hecho con su preciada creación.

El segundo intento, hay que reconocerlo, es mucho más interesante. Nos referimos al primer

team-up entre personajes orientales y occidentales que se ha dado en el comic, aunque su factura sea completamente norteamericana. Durante Junio y Julio de 1993, Now y Eternity Comics publican respectivamente Speed Racer featuring Ninja High School ns. 1 y 3, y Ninja High School featuring Speed Racer ns. 2 y 4. Para quienes no lo conocen, Ninja High School es el amerimanga más famoso de Ben Dunn, que se encuentra próximo a festejar sus diez años de vida. Ninja... combina el melodrama, la aventura, las artes marciales y la ciencia ficción y está protagonizado por la bella Asrial, princesa de la Orden de la Galaxia Salusiana, obviamente extraterrestre. La saga, con guión de Mark Levine, dibujos de George Broderick Jr. y portadas de Ben Dunn, recupera al Speed Racer del anime y centra su atención en la carrera entre el Mach 5 y el poderoso super auto de Asrial. Los malos de turno son los miembros del Equipo Acrobático. Por más llamativo que resulte este segundo intento, el éxito volvería a tocar la puerta de Speed Racer por el lugar menos pensado.

MTV
(Meteoro Todavía Vive)

Nadie pensó que podría pasar y pasó. La incorporación de Speed Racer a la programación de MTV (justo antes de Beavis & Butt-Head) le otorga al canal de cable picos de rating similares a los del Unplugged de Eric Clapton, lo cual no es moco de pavo.

Ni lerdos ni perezosos, los estudios Fred Wolf Films (los mismos de las Tortugas Ninja) adquieren los derechos y producen en EEUU el dibujo animado The New Adventures of Speed Racer, que estrena sus primeros 13 episodios en la temporada 1993/4. La serie es espantosa, con patéticos argumentos que rasguñan el cyberpunk, juguetean con la ciencia-ficción clásica y se animan con una picada de vez en cuando. Para colmo, el rediseño total de los personajes (y en especial del Mach 5) es tan feo como innecesario. Con esa pésima costumbre yanki de hacer todo a lo grande, el pequeño taller donde Pop reparaba casi artesanalmente al auto, deja paso a un sofisticado centro de estudios llamado Mach 5 Research, que ocupa toda una isla.

Aprovechando la volada, Now lanza en Octubre de 1993 el n. 1 de The New Adventures of Speed Racer, con guión de Steve Sullivan y dibujos de Oscar González Loyo primero y Robert Su después. Tan malo como el cartoon, el comic-book desaparece en Agosto de 1994 tras 11 entregas. A principios de 1994, Lamar Waldron y George Booker presentan la miniserie de dos partes Classic Speed Racer: Return of the GRX, secuela de uno de los episodios más recordados del anime.

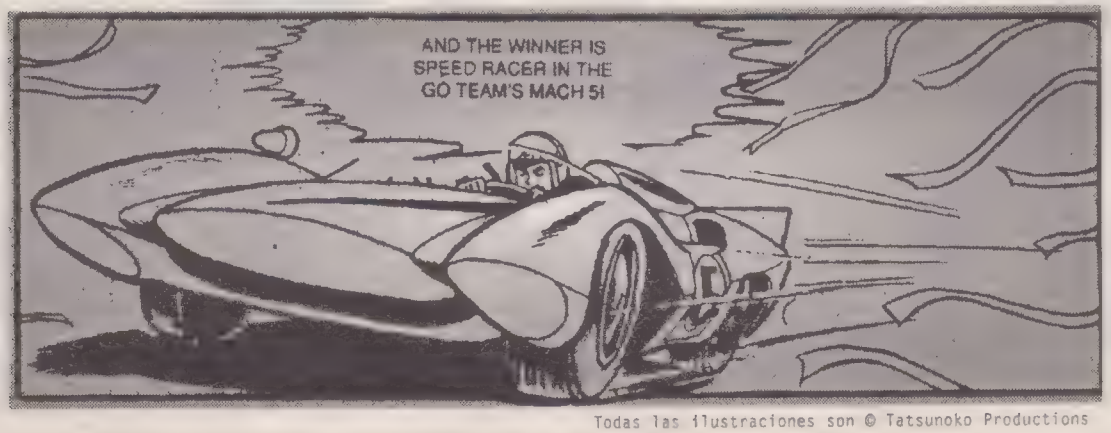
CARRERA AL FUTURO

No se sabe si The New Adventures of Speed Racer regresará a la pantalla chica, aunque debido a su baja performance probablemente no lo haga. Eso nos permitirá seguir gozando del Meteoro clásico, que acá puede verse en Cablín (y pronto en el Big) y sigue firme en el Norte, en MTV. Hace poco, Jerry Beck y Carl Macek (el "armador" de Robotech) compilaron dos episodios del anime en Speed Racer: The Movie, que tuvo una excelente acogida en los cines se perfila muy bien en video.

Todo parece indicar que surgirá una nueva "Meteoromanía". No en vano la Warner Bros. está preproduciendo un film con actores sumamente fiel al manga/anime. Al menos, eso dicen J.F.Lawton y Alex Proyas, guionista y director del largometraje. Se asegura una inversión multimillonaria en efectos especiales y un reparto de primeras figuras. Todavía no hay nada en firme, pero los rumores otorgan el papel de Speed Racer a Tom Cruise, el de Racer X a Charlie Sheen, el de Trixie a la ascendente Alyssa Milano, el de Sparky a Dweeb Zappa y el de padres de Speed a William Conrad y Gates McFadden.

Lo irónico es que todo este movimiento que está gestando Hollywood alrededor de Meteoro ha logrado que los japoneses descubran lenta y paulatinamente a Mach Go Go Go, aquella vieja serie que quedara guardada en el baúl de los recuerdos prometiendo emoción, suspenso y peligro en cada curva. Tanto que los estudios Tatsunoko están tentados de filmar una serie de dibujos animados directamente para video (lo que comunmente se conoce como OVA, (Original Video Animation), para festejar el trigésimo aniversario de Mach Go Go Go.

Habrá que armarse de paciencia nomás, y esperar que Go Mifune o Speed Racer se peine el jopo, llene el tanque del Mach 5 y se ubique en la pole position. Después vendrán, seguramente, las luces de largada, la emoción de la competencia y la bandera a cuadros sobre la recta final. No en vano Meteoro es el rey de las pistas.



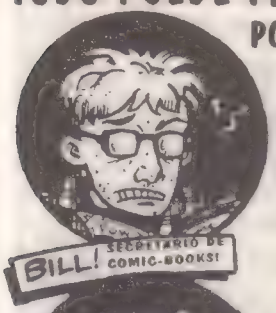
Todas las ilustraciones son © Tatsunoko Productions

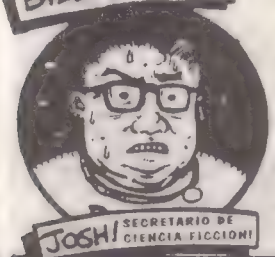
¡TRABEN SUS VENTANAS! ¡TRABEN SUS PUERTAS! ESCONDAN A SUS HIJOS! TODO PUEDE PASAR CUANDO SE JUNTAN ESTOS CUATRO JOVENES!

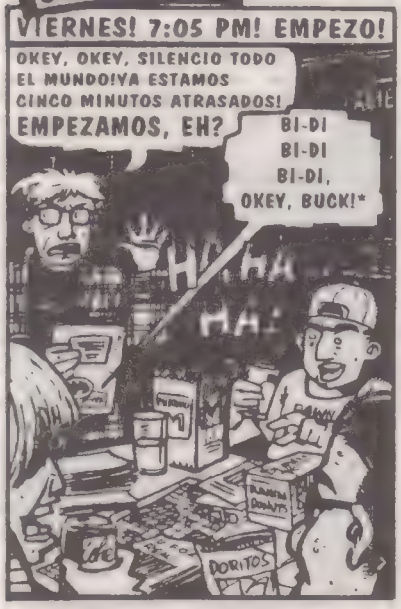
PORQUE ELLOS SON...

EL

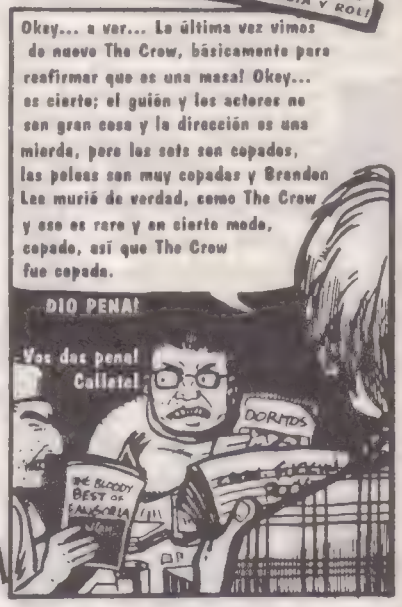
CLUB DE COMIC-BOOKS, CIENCIA-FICCION, HORROR, FANTASIA Y JUEGOS DE ROL DE ELTINGVILLE!

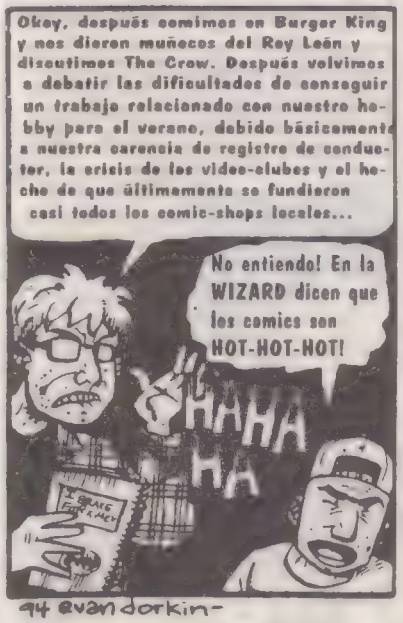


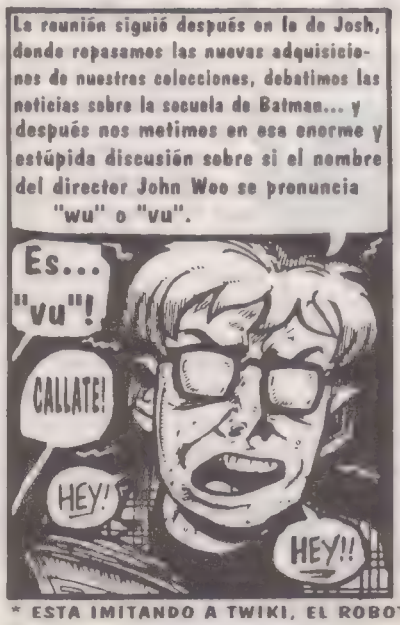



VIERNES! 7:05 PM! EMPEZO!
OKEY, OKEY, SILENCIO TODO EL MUNDO! YA ESTAMOS CINCO MINUTOS ATRASADOS! EMPEZAMOS, EH?
BI-DI BI-DI BI-DI, OKEY, BUCK!*
HAHA HA!
DORITOS

JA, JA, JA... UF, JERRY, ALGUN DIA TRAETE UN CHISTE NUEVO! Bueno, vamos al repaso de la reunión pasada. Como esta noche presido yo porque es MI casa, yo leo...
A LA ORDEN MI GENERAL !!
VAYANSE A CAGAR, GILES !
HAHA
HA


Okey... a ver... La última vez vimos de nuevo The Crow, básicamente para reafirmar que es una masa! Okey... es cierto; el guión y los actores no son gran cosa y la dirección es una mierda, pero los sets son copados, las peleas son muy copadas y Brandon Lee murió de verdad, como The Crow y eso es raro y en cierto modo, copado, así que The Crow fue copada.
DIO PENA!
Vos das pena! Callate!
DORMIDS
THE BLOODY BEST OF FANTASIA


Okey, después comimos en Burger King y nos dieron muñecos del Rey León y discutimos The Crow. Después volvimos a debatir las dificultades de conseguir un trabajo relacionado con nuestro hobby para el verano, debido básicamente a nuestra carencia de registro de conductor, la crisis de los video-clubes y el hecho de que últimamente se fundieron casi todos los comic-shops locales...
No entiendo! En la WIZARD dicen que los comics son HOT-HOT-HOT!
HAHA HA


La reunión siguió después en lo de Josh, donde repasamos las nuevas adquisiciones de nuestras colecciones, debatimos las noticias sobre la secuela de Batman... y después nos metimos en esa enorme y estúpida discusión sobre si el nombre del director John Woo se pronuncia "wu" o "vu".
Es... "vu"!
CALLATE!
HEY!
HEY!!

Después debatimos la debacle del casting de Entrevista con el Vampiro... y NO. PETE, ESTA NOCHE NO LO VAMOS A VOLVER A DISCUTIR! Fuera de joda, Pete... ¿Christopher Lee?! Acepto que tiene edad como para SER un un vampiro, pero hablando en serio...
ANDA A CAGAR, BILL! LEE ES UN MAESTRO DEL HORROR MODERNO!!
Como tu vieja, Pete!
Como tu cara, Bill!

94 evan dorkin

* ESTA IMITANDO A TWIKI, EL ROBOTITO DE LA SERIE DE BUCK ROGERS-

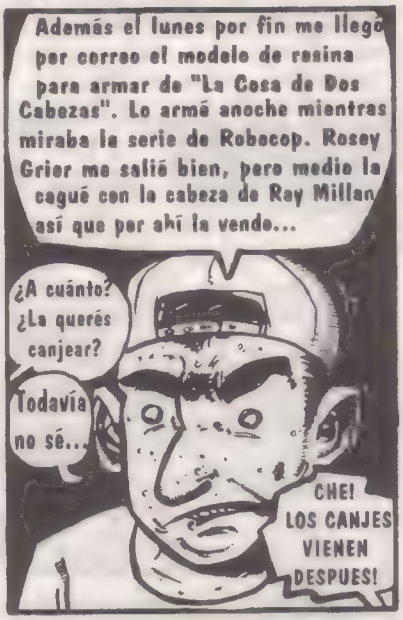
GUION Y DIBUJOS: EVAN DORKIN / TRADUCCION: ANDRES ACCORSI / TECNO LETRAS: DIEGO ACCORSI

Ho-la? ¿me dejan terminar, viejo?
Los minutos no deberían tomar HORAS. Por eso se llaman MINUTOS! No horas, pe
ENTONCES CALLATE Y TERMINA, BILL!
Hm...¿dónde estaba? Ah,si...Después jugamos rol y nos fuimos a dormir...
FAH!!
ONLINE ROLEPLAYED AND WENT HOME. END OF MEETING

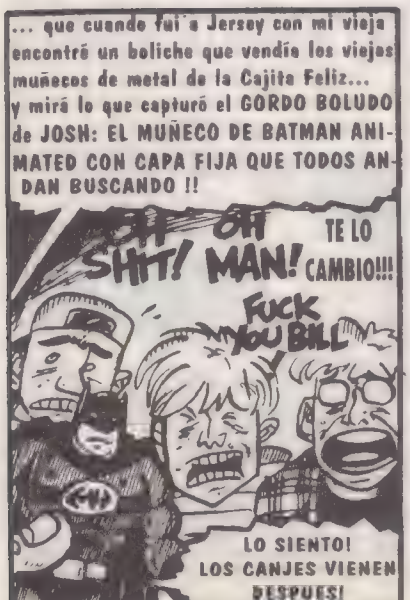
7:12!!! NUEVAS ADQUISICIONES!!!
Ahora que terminamos con el repaso, vamos a las NUEVAS ADQUISICIONES de la semana, Jerry...
BIIDII-BIIDII-BIIDII-OKEY, BUCK! Eh, esta semana conseguí más dados para rol, unos negros con calaveras en vez del seis. Y encontré unos comics de Marvel de los '70 re-baratos, pero cuando llegué a casa descubrí que les les faltaban a todos la Marvel Value Stamp... me re-cagaron...
Chaaauu...
Boludo...
GIANT SIZE MAN-THI

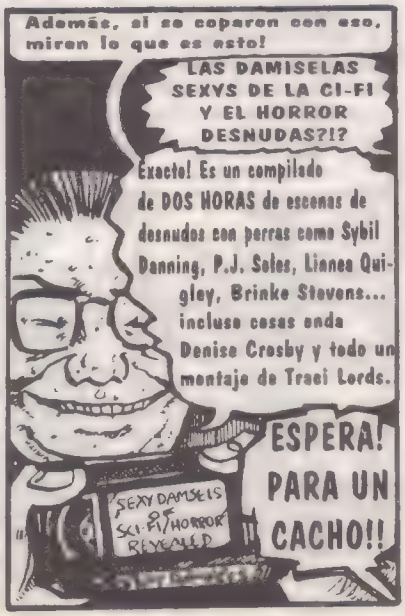
Pero conseguí un juego original japonés para Nintendo, el Super Famicon Ultraman Dodgeball! Valía más de sesenta mangos, pero los villanos son copados y tiene re-buena pinta!
Alucinante! ¿Cómo se juega?
Eh... no sé...porque está todo en japonés y no le entiendo. Pero yo mire las pantallas nomás...
Qué copado!

PETE?
MIREN ESTO. La compré una copia en bastante buen estado de City Hunter al chabón ese de Jersey por sólo veinte mangos.
fah!
La película está medio gastada y con saltos, y los subtítulos son difíciles de leer, pero por veinte mangos...!
obvio !
si, boludo!


Además el lunes por fin me llegó por correo el modelo de resina para armar de "La Cosa de Dos Cabezas". Lo armé anoche mientras miraba la serie de Robocop. Rosey Grier me salió bien, pero medio la caguè con la cabeza de Ray Millan así que por ahí la vendo...
¿A cuánto? ¿La querés canjear?
Todavía no sé...
CHE! LOS CANJES VIENEN DESPUES!

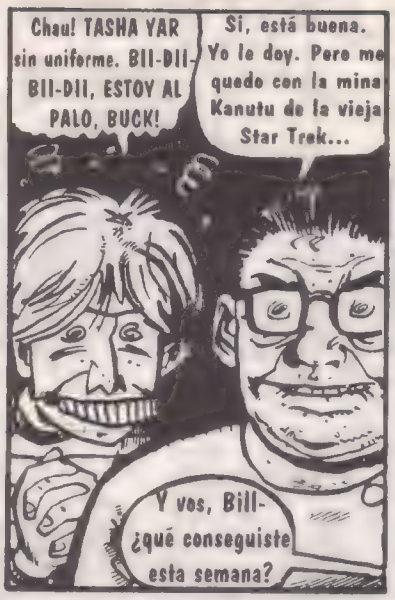
Josh?
Bueno, POR FIN, después de recorrer como TREINTA McDonalds,completé los muñecos de la Cajita Feliz de Animaniacs y todos los vasos de los Picapiedras !
Chau, con razón estás tan gordo!
HA HA HA
VOS reite, FORRO..

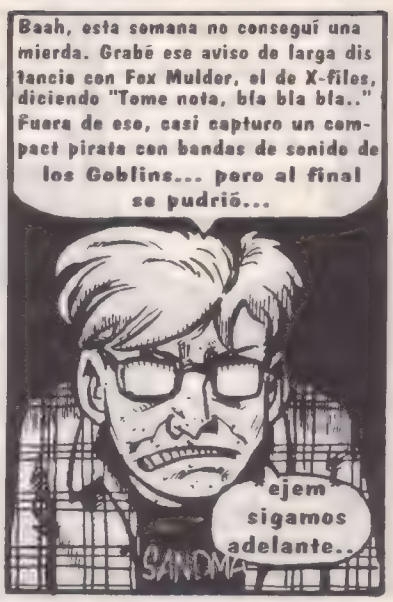

... que cuando fuí a Jersey con mi vieja encontré un boliche que vendía los viejos muñecos de metal de la Cajita Feliz... y mirá lo que capturó el GORDO BOLUDO de JOSH: EL MUÑECO DE BATMAN ANIMATED CON CAPA FIJA QUE TODOS ANDAN BUSCANDO !!
OH SHIT! MAN!
TE LO CAMBIO!!!
FUCK YOU BILL
LO SIENTO! LOS CANJES VIENEN DESPUES!

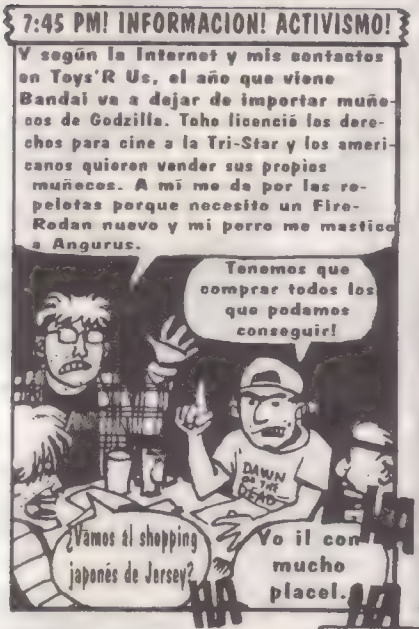

Además, si se coparon con eso, miren lo que es esto!
LAS DAMISELAS SEXYS DE LA CI-FI Y EL HORROR DESNUDAS?!?
Exacto! Es un compilado de DOS HORAS de escenas de desnudos con perras como Sybil Danning, P.J. Soles, Lianne Quigley, Brinke Stevens... incluso cosas onda Denise Crosby y todo un montaje de Traci Lords.
ESPERA! PARA UN CACHO!!
SEXY DAMSELS OF SCI-FI/HORROR REVEALED

¿Está Tasha Yar desnuda?!
¿La de STAR TREK? ¿SE LE VE TODO??
bueno, sí, eso es lo que dijo el tipo en la convención. Yo todavía no la ví..
Por ahí es esa de Red Shoe Diary, esa serie donde actuaba ella y el chabón de X-files...
Es decir... Yo no miraba esa mierda. Lo leí en la TV Guía...

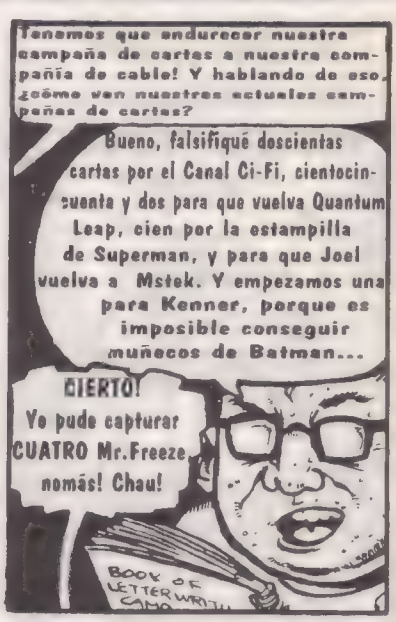
EY- ¿QUIEN MAS ESTA? ¿Hay alguna de lesbianas del espacio?
No lo sé. La traje para que la veamos todos... ¿No soy un alma bondadosa?
Bueno, no la podemos ver hasta que no se duerman mis viejos, así que no hables fuerte.

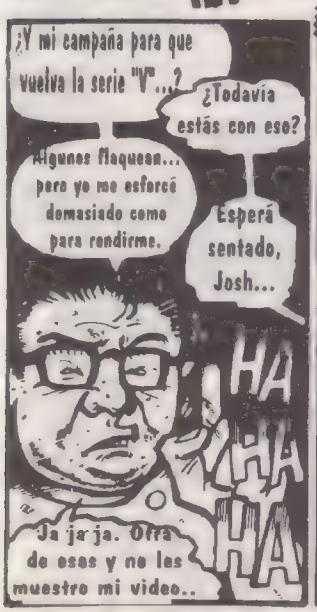

Chau! TASHA YAR sin uniforme. BII-DII-BII-DII, ESTOY AL PALO, BUCK!
Si, está buena. Yo le doy. Pero me quedo con la mina Kanutu de la vieja Star Trek...
Y vos, Bill- ¿qué conseguiste esta semana?


Baah, esta semana no conseguí una mierda. Grabé ese aviso de larga distancia con Fox Mulder, el de X-files, diciendo "Tome nota, bla bla bla.." Fuera de eso, casi capturo un compact pirata con bandas de sonido de los Goblins... pero al final se pudrió...
ejem sigamos adelante..
SANDMA


7:45 PM! INFORMACION! ACTIVISMO!
Y según la Internet y mis contactos en Toys'R Us, el año que viene Bandai va a dejar de importar muñecos de Godzilla. Toho licenció los derechos para cine a la Tri-Star y los americanos quieren vender sus propios muñecos. A mí me da por las re-pelotas porque necesito un Fire-Rodan nuevo y mi perro me mastica a Angurus.
Tenemos que comprar todos los que podamos conseguir!
¿Vamos al shopping japonés de Jersey?
Yo il con mucho placel.
HA HA

Mi primo Nathan dice que en el Canal Ciencia Ficción están dando Buck Rogers, Manimal y Automan!
BASTA!! ME TIENEN LAS PELOTAS POR EL PISO!! ¿Cuándo carajo nos van a poner el Canal Ciencia-Ficción? MIERDA!
BII-DII BII-DII BII-DII! Santas bocas sucias, Batman!


Tenemos que endurecer nuestra campaña de cartas a nuestra compañía de cable! Y hablando de eso, ¿cómo van nuestras actuales campañas de cartas?
Bueno, falsifiqué doscientas cartas por el Canal Ci-Fi, cientocincuenta y dos para que vuelva Quantum Leap, cien por la estampilla de Superman, y para que Joel vuelva a Mstek. Y empezamos una para Kenner, porque es imposible conseguir muñecos de Batman...
CIERTO! Yo pude capturar CUATRO Mr.Freeze nomás! Chau!
BOOK OF LETTER WRITING


¿Y mi campaña para que vuelva la serie "V"...?
¿Todavía estás con eso?
Algunos flaquean... pero yo me esforcé demasiado como para rendirme.
Esperá sentado, Josh...
HA HA HA
Ja ja ja. Otra de esas y no les muestro mi video..

8:17 PM! SE ABRE EL DEBATE!
Pierce Brosnan como BOND
Muy... "blando" Muy de TV.
De acuerdo. Yo diría Liam Neeson
¿Darkman Schindler? ¿Cómo Bond? Ni ahí...
¿Entonces quién? ¿Christopher Lee?
CORTALA, VIEJO! LEE ES UN MAESTRO DEL HORROR MODERNO! LA RECONCHA DE TU...

Jim Carrey, el Acertijo.
Si, cualquiera menos el salame de Mork!
De acuerdo. Tommy Lee Jones, Dos Caras
Ese no necesita el maquillaje!
uuuuuu!! Mal chiste. Arrojadlo a la hoguera!
Piedad, mi amo!
HA HA HA HA

El talk-show del Fantasma del Espacio
No me gusta.. lo hacen quedar como un tarado...
Hmmm. De acuerdo
De acuerdo.

9:30 PM! JUEGO DE ROL!
Bueno, estás en la taberna, y viene una moza que está re-fuerte, te pone una mano en el mango de la espada y te pregunta de dónde son. ¿Qué querés hacer...?
DUNGEON MASTERS SHIELD
Yo, eh.. eh.. voy a tratar de, eh, seducirla... Es rubia, no ?
Ey! Yo la quería!
Be-lu-do.
Okey, ¿qué le decís?
Ehhh... no sé... eh... eh..
Dale, tirá el dado, Josh!
mierda.. UN TRES!
Te hace una carita y se va atrás de la barra.
DAWN OF THE DEAD
¿VISTE, BOLUDO? Me tendrías que haber dejado A MI! La cagasate!
No te tendría que haber salvado de ese monstruo de piedra. Sos un inútil.
¡TSK!
CHE, BOLUDO! A LA MIERDA! ¿COMO NO NOS ACORDAMOS QUE ESTA NOCHE ERA NUESTRA FIESTA DE EGRESADOS?
SHE HULK
MONSTER MANUAL
CHARACTER SHEET
Eh, Bill.. ¿me podrías prestar esa banda de sonido de los Goblins?
eh... no la conseguí, Pete.
ah, si, cierto. Cierto...
CHARACTER SHEET
12:15 AM! CANJES!!
LA PUTA QUE TE PARIO!! TE DIJE QUE LO QUERIA!!
¿Y? Yo le ofrecí ALGO MEJOR!
SOS UNA MIERDA, PETE!
Error! Soy LA mierda que se quedó con el muñeco de Batman! Chupame un...
¿WILLIAM?! TU PADRE Y YO NOS VAMOS A DORMIR!! POR FAVOR QUE TUS AMIGOS NO GRITEN!
MIERDA! MIERDA! MIERDA! MIERDA!
DAWN OF THE
PERDON, MA! BUENAS NOCHES!
PERDON, SRA. DICKIE!!
Buenas noches, Sra. Dickie...
DAWN
Caballeros...
...prendan la video...

12:16 AM!!! DAMISELAS SEXYS DE LA CI-FI Y EL HORROR DESNUDAS!!
OH, CIELOS, CHICAS! ME ENCANTAN LAS CHICAS, JEFE!
¿DE DONDE ES ESO?
¿NO SABES? DE SCTV, hereje..
Dale, Billy! Apurate!!
Calmate, Josh! Esta cinta está toda hecha mierda
DEJAME A MI! ME VAS A ESTROPEAR MI VIDEO NUEVO!!
Okey, calmate...Lo tengo.. SEÑORES... prepárense para las perras de la ciencia-ficción Y el horror!
No te olvides "Desnudas"!
Ey.. ¿Qué es eso? Eso no es.. ¿QUE ES ESO? ¿QUE tiene ESTA CINTA? ¿DONDE ESTA TASHA YAR DESNUDA?!
Parecen unos enanitos bailando vestidos con sombreros...
...ahora están cantando...
A la mierda!! este no es un video de minas... es LIDSVILLE, Josh!
O-jo-jo-jo! Sos un boludazo, Josh! TE encajaron cualquier cosa!!
No sé, por ahí esto te pone al palo!
BI-DI BI-DI BI-DI TE CAGARON, BUCK
HA HA HA
SID AND
LIDSVILLE
LA REPUTA QUE TE PARIO, JERRY!! A VOS Y A TU TWIKI BII-DII-BII-DII DE MIERDA!!
CHE! GUARDA CON MI MODELO DEL ENTERPRISE, BOLUDO!!
GRAH!
WILLIAM!! YA TE PEDI UNA VEZ QUE NO GRITARAN! AHORA DECILES A TUS AMIGOS QUE SE VAYAN A SUS CASAS! YA !!
PERDON, MA!!
Bien hecho, pelotudos!
PERDON, SRA. DICKIE!!
Forro! devolveme mi video de Dead Alive!
Matátelo en el orto, cerdo!
Son una manga de boludos! Témenselas.. Rápido!
12:37 A DORMIR...
man... la pelea me agotó... espero que no sea el fin del Club. Estoy tan nervioso que no puedo concretar mi rutina pre-cama. Revisé la Internet recorté artículos de la TV Guía... me apreté unos granos...
PERO NO PUEDO ACABAR!!
ni siquiera con mis figuritas de Betty Page!
ufff
... Me pregunto si podré recuperar los videos de Salvaje Oeste que tiene Josh...
MIERDA! NO PASA NADA! NI SIQUIERA CON LA PLAYBOY DE DENISE CROSBY!
DR WHO
Es el pedo. Estoy muy tenso. Me miré siete clips de violaciones al hilo y el Señor Salchicha no se le movió ni un músculo...
Ese imbécil de Josh...
Emma Peel... Batgirl... *uff* Gatúbela, la minita verde de Star Trek *ugh* Vampirella... Mujer Maravilla... la minita Kanuto... la 99... *ungh* Emma Peel vestido como en el Hellfire Club... Wilma Deering ... la minita de esos dibujos de Liquid Television... Superboy...
SUPER BOY?!
VASELINE
Ufff

CIELO SANTO! ¿SERA ESTE EL FIN DEL CLUB DE COMIC-BOOKS, CIENCIA-FICCION, FANTASIA, HORROR Y JUEGOS DE ROL DE ELTINGVILLE?!?

¿SUPERARAN NUESTROS HEROES SUS DIFERENCIAS Y RENOVARAN SU AMISTAD? ¿VOLVERAN A REUNIRSE A TIEMPO PARA LA PROXIMA DE STAR WARS? ¿APRENDERAN A MANEJAR PARA IR A LAS CONVENCIONES? ¿PODRAN VOLVER A ALCANZAR EL CLIMAX CON ESCENAS DE SEXO SIMULADAS EN HORRIBLES PELICULAS PORNO SOLO PARA VIDEO? ¿A QUIEN CARAJO LE IMPORTA? A MI NO!!

CEBAMIENTOINFINITOCE

JUEGOS DE ROL

por Mr. Master

¿En qué nos habíamos quedado? Ah, si.. Estábamos tratando de elegir nuestro primer Juego de Rol. Pasado el cebamiento inicial por la Estructura Temática (o sea, si te morís por un Rol de El Señor de los Anillos, o de Star Wars o de DC, etc.), decía, dejando el cebamiento de lado, debemos considerar la Organización Lúdica (es decir, cómo es el sistema de juego en sí a la hora de desarrollar esa Estructura Temática que cubre al JdeR). Hay veces en que una misma Temática alberga diferentes JdeR. Ejemplifico: Superhéroes es Marvel o DC; de Espada y Brujería encontramos al Advanced Dungeons & Dragons, el tolkeniano de la Tierra Media, el Stormbringer de Elric y su mitología, el Runequest y un largo etcétera. ¿Pero son todos los Juegos de Rol iguales con distinto universo literario? ¿Qué tienen de diferente los de igual Estructura Temática? La Organización Lúdica.

Cada Juego de Rol tiene sus propias reglas. Cada JdeR tiene su Hoja - o ficha- de Personaje diferente (se interesa por traducir a números distintos aspectos del Personaje, o de diferente manera) y cada Juego de Rol tiene su propio sistemas de tirada de dados. Muchos asocian a los JdeR con los extraños dados de muchas caras. No todos los JdeR usan muchos dados. No todos usan dados diferntes a los de la Oca o el T.E.G. Los sistemas de juego son aún más variados que las temáticas entre las cuales podemos elegir juegos. JdeR con una excelente Estructura Temática pueden perder el atractivo con una Organización Lúdica pesada (como es el caso del Vampiro, a mi modesto entender). Por eso, antes de comprar un JdeR, averigüen cuántos dados precisan. No se asusten si les dicen: "uno de 4, uno de 6, uno de 8, uno de 10, uno de 12 y uno de 20". Eso no quiere decir que sea más o menos complejo. (La Llamada de Cthulhu posee una Organización Lúdica simple y genial, pero precisa el "compilado" de dados).

Comprar los dados es fundamental; sino, es como comprar una computadora y dejarse el adaptador. Pocos negocios que venden Rol venden dados. Asegúrense de que los tengan antes de comprar cualquier Juego. Algunos, como la majestuosa segunda edición del DC Heroes RPG, traen consigo todo lo necesario para ponerse a jugar en el momento. Otros JdeR tienen el obstáculo de que, más allá de los dados, requieren de más de un libro para empezar a jugar. Y me refiero sobre todo al Advanced Dungeons & Dragons, que se compone del Manual del Master, el Manual del Jugador, la Pantalla del Master (casi imprescindible), el Cuaderno de Hojas del Personaje, a lo que después hay que sumarle los Compendios de Mostruos, el Tomo de la Magia, de los Poderes Psiónicos, los manuales específicos de las profesiones, las reglas de los sub-mundos, etc. Muchísimo background para la Estructura Literaria, pero demasiado para no deteriorar la Organización Ludica y convertir la compra de un Juego de Rol en una inversión bursátil de alto riesgo.

Otros JdeR de ese género, traen todo simplificado en un sólo libro. "No trae tantos detalles", me dirán, pero para imaginarse los detalles y darle valores a las cosas está el Master, qué tanto. AD&D se abre hacia varios sub-mundos (DragonLance, Dark Sun, etc.) y posee una gran cantidad de historias ya creadas, listas para jugar (Módulos). Pero a cualquier buen Master de la Tierra Media le basta con leer un cuento de Tolkien para generar sus propias aventuras copadas. Cuanto mejor es el Master, menos necesita de reglas y libros. Basta la más básica Organización Lúdica (cómo mensurar a los Personajes, un mínimo sistema de dados) para poder llevar adelante cualquier historia grossa que plantee el Master, guiándose por su intuición y su lógica.

Sugerencia del mes: en el Club del Comic venden el Batman Role Playing Game a sólo $8.00. Sí, lo que leyeron. Es la misma Organización Lúdica que el DC Heroes RPG pero condensada con pocos personajes del Universo, apuntado a Ciudad Gótica (Batman y sus aliados vs. los villanos del Encapotado) pero, por supuesto, tiene el mismo sistema de creación de personajes propios y es compatible con todo el resto de la línea DC-Mayfair Games. Trae una aventura ya hecha, y sólo necesitás 2 dados de 10 caras (rondan el $1). Por esa misma guita también conseguís los Sourcebooks de los Nuevos Titanes y de Watchmen. ¿Ocho pesos? Si. Hasta la próxima.

MUÑECOS

por Dr.Sax

Hace más o menos tres años, mientras avechucheaba en mi habitual recorrida por las comiquerías, sufrí un shock: mi primer encuentro con las esculturas de Martín Canale. 24 años, 4 esculpiendo, Martín es el creador de esas grossísimas "estatuillas" de masilla-epoxi o re-

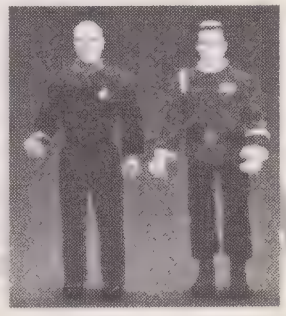
sina que adorna las comiquerías. Lo vimos un rato en el Parque y nos contó algunas cosas que les pueden servir si quieren comprar o les copa hacer sus propios muñecos. Nos relató su paso del dibujo a la escultura

por su buen manejo del volumen; que utiliza libros de anatomía y fisiculturismo, pero que al definir sus creaciones, lo que juega es su creatividad. Técnicas: Primero hace el esqueleto, igual que en el Dibujo. Después aplica la masilla-epoxi (la que se usa para reparar caños). En tercer lugar realiza las copias en resina, a partir de un molde de caucho de silicona, con contramolde de fibra de vidrio (ún dato: el caucho es lo más caro, 50 pesos el kilo, y para hacer un Batman tipo Bisley como el de la foto, hacen falta casi dos).

Entre las obras de Martín podés encontrar el Batman nombrado, Venom, Superman, Cazador, Predator (estatua y busto), Lobo, Slaine, Cybersix y el que a vos se te ocurra. "Yo busco la estética del personaje" -nos cuenta Martín,- "el carácter, la fuerza, el diseño". Tenés en tu comic-shop favorito a un artista a la altura del mercado yanqui. Aprovechá.

.....

No me canso de decir que la colección de Star Trek: Next Generation de Playmates le pasa el trapo en lo que se refiere a caras, pintado de rasgos, ojos, etc. a cualquier compañía. Lo de las manos de los muñecos es otro tema, pero con lo que se viene ahora creo que sabrán perdonar. Como saben, ya está en carrera Generations, la primera película de ST:NG, donde Kirk le entrega la posta a Picard y su pandilla en lo que a pantalla grande se refiere (ver Pantallazos en este mismo número). Así, Playmates lanza una nueva y grossísima colección de este super-fenómeno cultural que es Star Trek (ver tapa de la revista yanki Time, del 28/11/94. Gran nota gran). Las caras de Chekov, Data, Geordi, Scotty, Guinan y la Dra.Crusher son perfectas pero perfectas. Y ni hablar de los Klingons: Siendo caras con rasgos tan exageradamente marcados, son fáciles de -digamos- "muñequizar" (Puaj! Terrible neologismo!). En fin, que Worf sigue siendo espectaculaaaar!. Además, noten el detalle en las dulces B'Tor y Lursa (qué par de efectos especiales!). Para terminar, digamos que las estrellas del asunto son, como siempre, Picard, Worf (el Wolverine de la Starfleet) y por supuesto Kirk. Hace años que no se hacía un coñemu del Captain, y teniendo en cuenta los sucesos de la película (snif!) sugiero que donde los vean (hasta ahora son dos) los capturen, pues se van a calentar en los catálogos como si estuvieran hechos de cristales de dilitium. Beam me up, muñeco!



REPORTAJES

JOSE MUÑOZ

por Andrés y Diego Accorsi

CONSIDERADO UNO DE LOS MAXIMOS EXPONENTES DEL NOVENO ARTE EN EUROPA Y LOS EEUU, JOSE MUÑOZ VISITO BUENOS AIRES PARA PRESENTAR UNA MUESTRA EN EL CENTRO CULTURAL RECOLETA. EL CREADOR DE ALACK SINNER RECORRE CON NOSOTROS SU TRAYECTORIA, ANALIZA A FONDO SU ESTILO DE DIBUJO Y NOS ANTICIPA LOS PROYECTOS DE SU NUEVA ETAPA, CON Y SIN CARLOS SAMPAYO.

C: *Cuéntenos un poquito sus comienzos, cuándo y dónde nació...*

JM: Bueno, yo nací en Buenos Aires el 10 de junio del 42... Origen: clase media comercial, buen pasar hasta mis 10 años, cuando se cayó la empresa familiar. Se vino a pique y yo me puse a trabajar de ayudante del ayudante de un obrero metalúrgico. Entre los 10 y los 14 años entré a la Escuela Panamericana de Arte, donde aprendí con Alberto Breccia, con David Borisoff... No aprendí personalmente con Hugo Pratt pero toda mi infancia está teñida de Hugo Pratt, de Alberto Breccia, de Solano López... con el cual empecé a trabajar a los 14 años como ayudante, haciendo El Eternauta.

C: *Y empezó a publicar en los últimos años de Editorial Frontera...*

JM: Claro, pero de ahí la mayor parte de la gente se iba a hacer historias mucho menos interesantes pero mucho mejor pagadas para los ingleses; y ahí entramos la generación de Sosa, Durañona, yo, todos ex-alumnos de Breccia... Yo era el más prattiano-brecciano, la sub-línea, la sub-tribu prattiana-brecciana, como en un barrio intermedio. Y como ayudante de Solano, desde los 15 hasta los 17, 18, trabajé directamente con los guiones de Oesterheld, poco tiempo antes de que Hora Cero fuera comprada por Editorial Ramírez... Y en el interín que estudiaba clandestinamente historieta con Breccia, estudiaba dibujo y pintura con Humberto Serantonio, un gran artista argentino de origen italiano que vivía en la Paternal a quien yo le ocultaba -porque sabía que había que ocultárselo- mi militancia historietística. Así que entre las artes plásticas y la historieta yo debuté en la clandestinidad.

C: *Luego de varios años de carrera en la Argentina, a principios de los `70 se va a vivir a Europa...*

JM: Si, entre el `62 y el `63 volví a trabajar con Solano y después trabajé en Misterix, donde hacía Yago e ilustré unos buenísimos -bueno, buenísimos para mí, hay que ver ahora, pero a mí me gustaban mucho- guiones de Zapietro, que hacía Precinto 56... Después en Top ilustré solamente una historia de Mirco Repetto pero yo ya estaba trabajando con Solano. Yo me retiré de publicar personalmente en Argentina, pero trabajé durante un par de años bajo el nombre de Horacio Porreca para Columba, porque Columba no me daba trabajo directamente y a través de Porreca sí. En el '66-67 volvió Solano de Europa y me contrató nuevamente y trabajé otros cinco años como ayudante suyo para los ingleses, con un gran equipo que hizo Solano. Entonces desde hacía cinco años, ya en el '67 oficialmente me había ido como publicador y en el '72 me fui realmente a ver qué pasaba allá.

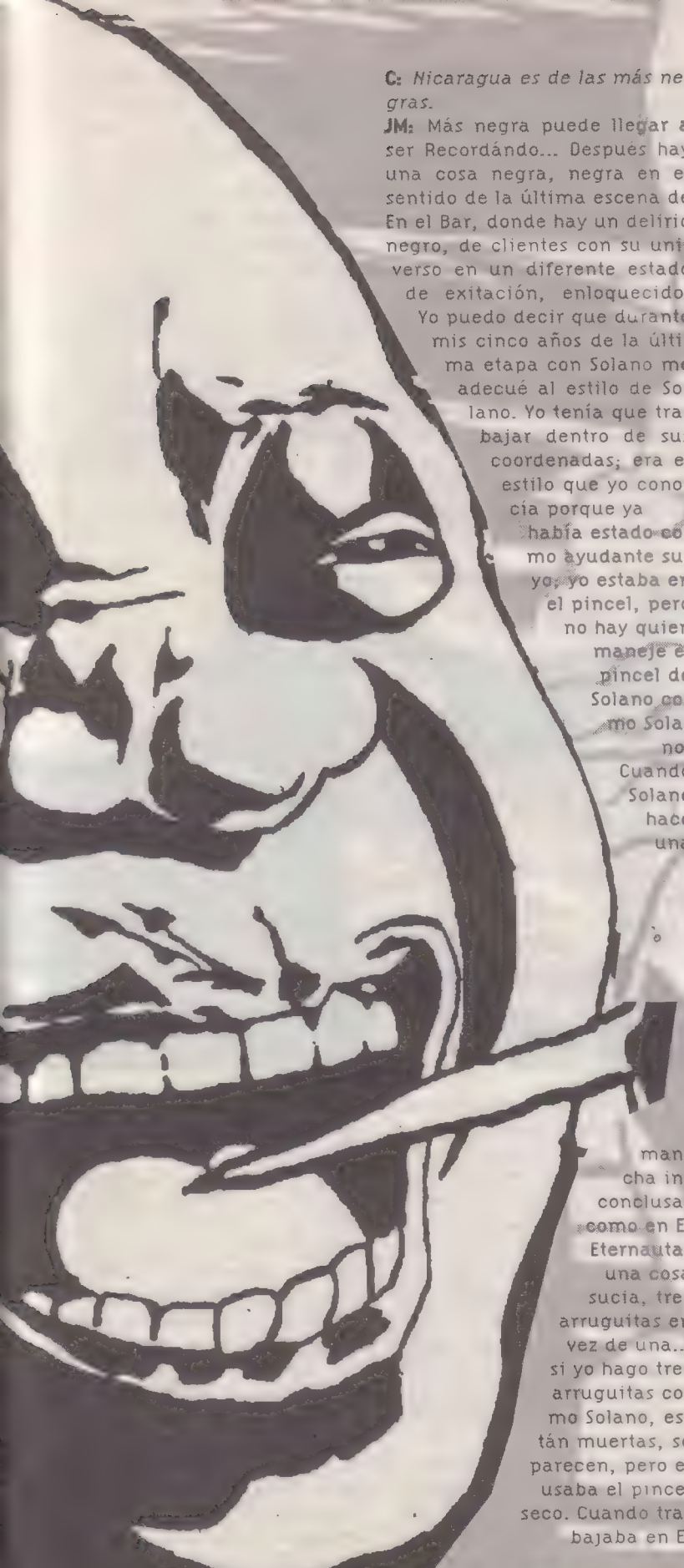
C: *Artísticamente ¿cómo y por qué se produce el cambio de esa línea a lo Pratt del primer Alack Sinner al Alack Sinner de hoy, donde parece que trabajara en hoja negra y pintara con blanco, con una línea absolutamente...*

JM: He vuelto... En los últimos Alack Sinner ha vuelto el blanco, pero hay toda una etapa oscura...

C: *La época que acá vimos en Fierro sobre todo.*

JM: Por ejemplo. Nicaragua...

© Muñoz/Sampayo



C: *Nicaragua es de las más negras.*

JM: Más negra puede llegar a ser Recordándo... Después hay una cosa negra, negra en el sentido de la última escena de En el Bar, donde hay un delirio negro, de clientes con su universo en un diferente estado de exitación, enloquecido. Yo puedo decir que durante mis cinco años de la última etapa con Solano me adecué al estilo de Solano. Yo tenía que trabajar dentro de sus coordenadas; era el estilo que yo conocía porque ya había estado como ayudante suyo, yo estaba en el pincel, pero no hay quien maneje el pincel de Solano como Solano. Cuando Solano hace una mancha inconclusa, como en El Eternauta, una cosa sucia, tres arruguitas en vez de una... si yo hago tres arruguitas como Solano, están muertas, se parecen, pero el usaba el pincel seco. Cuando trabajaba en El Eternauta con el pincel seco y lo dejaba resbalar sin tinta daba unas texturas, unas calidades, con una sensibilidad que yo no la comprendía estéticamente, pero lo que sí me impresionaba de Solano ya en aquella época, era la capacidad que él tenía de hacer personajes vivos que miraran al lector. Era impresionante. Todas las historias que hizo con Oesterheld, El Cuaderno Rojo, las historias de guerra que había hecho... y El Eternauta es una obra mayor...Entónces, cuando yo me voy de allí, llego en el 72 a Londres, luego de una serie de búsquedas en el resto de Europa. Y en Londres tomo trabajo con la misma casa para la cual trabajaba con Solano, me pedían un poco el estilo solanesco. Yo dale con el pincel, lo hice un poco más de acuerdo a mi línea, que es una línea entera, no rota, línea que continuaba, tipo pluma y la mancha negra estilo Pratt, tipo Caniff, tipo Noel Sickles, tipo Toth. Ellos querían Solano, así que ahí hubo una especie de lucha unos dos años y después dejé de trabajar allí... Entonces, cuando nos conocimos con Sampayo vimos la posibilidad de trabajar juntos y además necesitábamos hacer una cosa que nos interesase, una necesidad casi dolorosa de hacer algo que nos interesase, que pudiésemos respetar como historia. Entonces yo cambié todo, volví a la pluma y a la mancha negra, porque quería estar lejos de los recursos que aprendí con Solano, porque si no lo repetía inconcientemente. Ahí apareció esta línea, como vos decís, prattiana, que yo considero hija directa a través de Precinto 56, que se había paralizado 10 años antes. Y una vez que empecé a entrar en confianza y que el material que nosotros empezamos a elaborar con Sampayo, material psicológico, material narrativo, o sea, la forma de narrar, fue transformando el estilo del dibujo porque todo se fue influenciando; cuando salimos

de la cosa chata del género detectivesco de Alack Sinner con el cigarrillito... digamos, en Viet-Blues, hay un salto, hay más experimentación. Porque hicimos El Caso Webster, El Caso Fillmore, El Cuya Bondad Es Infinita y después Viet-Blues. Me parece que vienen así... Con El Cuya Bondad Es Infinita nos la agarramos con la hipocresía de los religiosos... Y en Viet-Blues pasamos al jazz, a la cosa nocturna, a lo que nos gustaba...

C: *A los capítulos de Chispas, que son espectaculares.*

JM: En Chispas empieza a aparecer el negro y por la suerte que hemos tenido, por la aceptación del público, yo fui modelando, yo fui cambiando mi estilo. Considero que los primeros Alack Sinner están un poquito chatos... Después fue cambiando por experiencias que nos fueron sucediendo. El personaje de Chispas, Sophie, era un amiga nuestra de la cuidad de Breccia, al norte de Italia, donde vivíamos. Su cabeza, sobre todo, que nos impresionó, también su vida; pusimos parte de lo que vimos en ella y construímos un personaje. Entonces nos fuimos acercando a la realidad. Aunque te digo que veo algunas cosas de los primeros Alack Sinner y no me avergüenzo para nada.

DA: No, a mí me gusta más el primer Alack Sinner que el manchado.

JM: Viste, hay dos formas de ligarse con nuestro trabajo; eso es -como alguno diría- más historietístico.

DA: Si, el primero es más historietístico y el último es más artístico, más plástico.

JM: El asunto es que yo a veces me muevo con dificultad entre esas palabras y con toda la tierra de nadie que hay entre una palabra y otra, porque siempre terminás resbalando. A veces pasás por arrogante, otras veces pasás por excesivamente humilde, que no entiende la importancia de lo que hace y te hacés un nudo de equívocos. Yo he tratado, nada concientemente, día por día, de poder contemplar con interés lo que estaba haciendo. Y ahí se fue transformando. Después hemos tenido picos patológicos dentro de nuestros trabajos, no? Las situaciones en el extranjero, tantas cosas de la locura urbana despiadada; hemos viajado por muchos lados y hemos visto las ciudaes de Occidente y la gente perdida por la calle...

Yo empecé a mirar en Europa a los expresionistas alemanes, vi grabadores e incisores alemanes; algunas cosas había entrevisto aquí, cuando estaba con Serantonio y también en casa de Breccia. Vi muchos impresionistas, el cine ciudadano despiadado del blanco y negro de las películas clase B, la literatura policial negra... este es material cultural que fue transformando... con la libertad de cometer errores.

C: *¿Cómo es su relación con Sampayo?*

JM: Somos amigos, hemos sido siempre amigos que trabajan juntos. Y el trabajo ha sido una herramienta de la amistad, el trabajo para reforzar la amistad. tenemos muchas diferencias como una persona y otra, pero nos queremos mucho, realmente.

C: *¿Viven en la misma ciudad?*

JM: No, esta es una cosa que dificulta...

C: *¿Y no pensó en mudarse para vivir en la misma ciudad?*

JM: Yo lo estaba pensando... Porque sampayo se volvió a mudar. Estábamos en Milán, pero se volvió a Barcelona en 1980. En ese momento había llegado mi hija a Milán, tenía mi novia en Milán... para mí era una cosa terrible tener que irme a otro lado. Iba muy seguido a visitarlo, pero después la cosa no se dió porque... Hemos trabajado estos últimos quince años yendo y viniendo y por cartas y teléfono, que nunca dejaba de ser molesto. Y se-

© Muñoz/Sampayo

gún pasan los años es cada vez más difícil porque las experiencias se alejan cada vez más... yo por ejemplo, tengo un metejón con Milán. Ultimamente he trabajado mucho con imágenes de esa ciudad, he hecho una historia con un amigo mío milanés y son cosas que pertenecen a mi circunstancia. Yo Barcelona no curto. Llego, Carlos me cuenta, tengo una serie de amigos argentinos allá, pero estoy quince días y no puedo vivir ese lugar como mío, así que todo lentamente se va alejando.

C: *¿Se le ocurrió trabajar con otros guionistas o escribir sus propios guiones?*

de trabajos, he hechos muchos trabajos solo en historietas, para Amnesty International de Francia, he hecho 15 páginas a color sobre una historia milanesa con un amigo mío, he trabajado bastante para diarios satíricos y políticos italianos, haciendo comentarios sobre la realidad italiana... La Unitá, El Manifesto, Cuore, a veces con mi socio, mi amigo milanés Fernetti, a veces solo. Y he pintado mucho...

C: *Una obra suya bastante reciente y muy rara es la que hizo para el Quinto Centenario...*

JM: Si, rara.

C: *Doblemente rara. Por un lado no es guión de Sampayo y*

podían asumir en un contexto, con dinero del Estado y una serie de cosas. Esto fue la cosa verbal y en ese momento Sampayo no podía, porque tenía toda una serie de compromisos que lo estaban ocupando. Entonces yo, que tenía un espacio libre y veía en mi blanco y negro de veinte años, una cierta... me veía en cierta manera cansado... No creo que de la temática o del personaje, ni de Alack, sino de la parte estética. Veía que si a veces me distraía me salían fórmulas, como si careciera de obstáculos que me encendieran. Como si de pronto, con mil límites y todo lo que quieras... pero hay

© Muñoz/Sampayo

JM: Nunca tuve la imperiosa necesidad interna de hacerlo, porque veo que Sampayo escribe mejor Yo que yo mismo. Hasta ahora ha sido así. Y luego, cuando aparcen temas, obsesiones que difieren, allí empieza un pooco la inquietud. Porque decís, por ahí no tengo ganas de hablar de lo que vos me proponés o viceversa. Pero en estos 15, 20 años que hemos trabajado juntos, casi nunca han habido dificultades temáticas ni de... Lentamente empiezan a crecer estas cosas. En estos últimos años hay como una cierta diferenciación en los deseos. Por eso en estos últimos años he hecho una serie

por el otro está hecha a color.

JM: Exacto.

AA: A mí me llamó mucho la atención porque no había visto nunca trabajos suyos a color. Cuando vi eso me pareció rarísimo. Excelente, pero muy raro, nada que ver con los otros trabajos.

JM: Yo siempre tiendo a olvidarme de este trabajo y entiendo por qué. Con la gente de Sevilla se trabajó en razón de que recurrieron a mí, ya bastante tarde, diciéndome que habían tratado de incorporar a ese proyecto un trabajo hecho por Sampayo y por mí, pero que les había parecido quizás un riesgo mayor del que ellos

que ser sabio para reconocer los límites que uno tiene, o al menos fingir serlo. Pero yo encontraba pocas dificultades. Entonces meterme en el color, de una u otra manera lo estaba buscando y apareció esta oferta de... Yo le digo a Carlitos que voy a hacer esto y Zácate! El guión es muy interesante. La vida de Malaespina es aleccionadora, es una historia terrible. No la vamos a contar acá. El guión tiene el problema que con Andreu Martin nos somos simpáticos, nos hemos encontrado un par de veces por allí, en festivales y cosas, pero no hubo ninguna posibilidad de trabajar de formas cercanas a

las que trabajamos Carlos y yo. Eso un poco me molestó, no en sentido personal con Andreu, sino que era una cosa un poco más así, de meter en el horno y cocinarla. Cuando yo me explayé allí con el color, empecé con el dibujo coloreado, empecé con las líneas negras que tenían todo, empecé con un miedo... para que el dibujo me sostuviera el color y después me fui soltando lentamente hacia el color y en el interín empezaron a nacer las pinturas que después hice en los años siguientes. Yo hacía un par de páginas y me encontraba de pronto como exacerbado con el color, agarraba un papel grande así y me ponía a tirar baldazos de color; hacía un bailarín de tango, después vol-

Alack Sinner por Muñoz

vía a Malaespina y así me fui manejando lentamente y me fui soltando un poco. Lo usé como experimentación. Estaba razonablemente pago y te repito que la historia me pareció interesantísima...

C: *Bueno, como sabrá, Comiqueando es una revista cuyo público lee mucho comic de superhéroes y conocen más a Keith Giffen que a usted. ¿Qué opina de este caso?*

JM: Bueno... Que yo copio a Keith Giffen. (Risas)

AA: yo le hice un reportaje a Giffen en San Diego, en el año '91, que se publicó en la Comic Magazine. ¿Quiere leerlo?

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

LO QUE DIJO GIFFEN

AA: *Siendo argentino, no puedo dejar de preguntarte por qué tomaste tanto de José Muñoz...*

KG: *La primera vez que vi los dibujos de Muñoz, no sabía quién era. Creía que era Sampayo, porque en EEUU, por lo general va primero el nombre del guionista. Estudié sus trabajos intensivamente y eso se empezó a ver en el papel. Pero nunca dibujé con algo de él sobre el tablero, nunca lo copié. Su estilo se ve mucho en mis trabajos porque estudié muchísimo sus páginas. Creo que es el artista más importante trabajando hoy en día en el campo de la historieta.*

AA: *El se enojó muchísimo cuando vio tus "homenajes".*

KG: *Si, ya sé. Yo nunca, jamás oculté el hecho de que sigo los trabajos de Muñoz y que analizo a fondo su estilo. Creo que es muy importante y amo su obra y la estudio. Lamento que eso haya sucedido así. Me hubiera gustado que eso no pasara, pero no lo puedo cambiar. De todos modos, eso no cambia mi actitud hacia él. Sigo convencido de que es el mejor.*

AA: *Y siguiendo tu tradición de cambiar de estilos, ahora estás haciendo algo distinto, que no es Muñoz...*

KG: *Si, pero no podría estar haciendo esto que hago si no hubiera descubierto a José Muñoz. Yo sigo con los ojos abiertos, mirando qué están haciendo los demás y veo que la escuela argentina sigue metiendo más talento en el mercado que ninguna otra. Pero para Muñoz no tengo palabras. Es como el Dios del Comic. Entiendo que esté enojado. Yo jugué sobre la raya, me acerqué demasiado a su estilo. Pero decir que yo me senté a copiarle dibujos a Muñoz es absolutamente falso.*

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

JM: El Dios del Comic! No es cierto! No es posible. El armó un balurdo del cual está tratando de salir. La verdad que lo lamento mucho por él, pero mi enojo ya me pasó. De pronto, el juicio que yo le iba a hacer, no a él porque él no era el responsable intelectual, sino a la edicitorial para la cual él trabajaba, iba a llevar un año, iba a tener que meter miles de dólares sobre la mesa para un eficiente abogado neoyorquino, que iba a ganar el pleito con seguridad, pero iba a tener que dedicarle un año o dos de mi vida a masticar energías negativas a ir y volver...

C: *Hablando de gringos, Dave Mc Kean suele citarlo a usted no sólo como influencia artística sino como amigo perso-*

Bobby Finner por Giffen

nal. ¿Es cierto eso?

JM: Si,si, nos somos muy simpáticos. Nos hemos visto pocas veces pero intercambiamos tarjetitas y cuando nos vemos es con mucho placer. Es un tipo al que yo estimo mucho.

C: *¿Cuáles son los dibujantes y guionistas que a usted le gustan cuando se sienta a leer historietas, si es que se sienta?*

JM: Cuando me llegan miro y leo Tardi, me gusta su universo francés, paso por Bilal, miro y a veces leo Moebius, leo y miro Spiegelman, de la movida norteamericana lo que hace

Crumb, lo que hace Kim Deitch, un tipo que me gusta muchísimo que ha hecho El Boulevard de los Sueños Destrozados; con Spiegelman somos amigos personales... A toda esta gente yo la sigo con gran interés... Y me ocupo mucho de ver lo que hacen las islas de gente joven por los diferentes lados por los que paso. Hay un francés que se llama Golo que ha publicado en A Suivre hace un par de años. Después miro Loustal, miro Jerome Charyn, que es un tipo que me gusta como escribe.

C: *¿Se animaría a hacer algo que no sea de autor sino más bien de género?*

JM: Si lo puedo evitar lo evito.

C: *¿Y qué opina de la producción masiva de géneros como el comic japonés, o el de los superhéroes...?*

JM: Hay muchas cosas que no me gustan nada. Inclusive me parece desagradable, como... No hablo de la parte estética, hablo de la parte temática... Pero también hay una joya extraordinaria dentro del comic japonés, una historia que ha publicado la RAW hace 2 o 3 números atras, hecho hace 5, 6 años o más, la historia de la primera menstruación de una muchachita. Una historieta muda, con los ruiditos del bosque, un trabajo extraordinario que me gustó muchísimo. Una de las cosas más lindas que vi. Porque tiene un trabajo, una delicadeza, el dónde se para el ojo para contar lo que está sucediendo, las gotitas, una belleza... Y luego están las cosas desvitalizadas que ocupan mucho espacio en el mercado; yo entiendo las necesidaddes industriales, pero... no soy admirador del material devitalizado.

C: *¿Cómo es su situación actual? ¿Para dónde está trabajando? ¿Qué proyectos tiene?*

JM: Estoy viendo posibilidades de colaboración en historieta, después de este año y medio pictórico y que he trabajado para diarios y he vendido pinturas y páginas originales de historietas, he vivido bastante de eso; ahora hay una serie de posibilidades, estamos conversando, puede que haya contactos con Estados Unidos. Hay que ver si llegamos a un acuerdo, pero estoy volviendo a entrar al mundo del blanco y negro, y en historieta, porque tengo muchas ganas. Aparte de ser un profesional que tiene un universo que puedo poner en alquiler; son cosas que si llego a un acuerdo con un personaje, un texto de un escritor con el cual pueda intercambiar estímulos, etc., es un trabajo que me gustaría hacer. Así que hay charlas. Y últimamente de nuestro trabajo con Sampayo tenemos ediciones de álbumes en Alemania, en lo kioscos italianos salen desde hace unos años los compendios de Alack Sinner... He hecho poquísimo material nuevo este último año y medio, estuve alejado de la historieta.

C: *¿Y alguna cosa en carpeta para trabajar con Sampayo de acá en adelante? ¿Una idea que ande dando vueltas?*

JM: De esto no hemos hablado con Carlitos, vamos a ver qué pasa en nuestro próximo encuentro... Después de lo que ha pasado a Carlos que ha sido un cimbronazo terrible, él está terminando su segunda novela, y está concentrando sus energías en la palabra escrita. No tenemos necesariamente una urgencia temática mutua de ponernos a trabajar. Yo no lo sé. Por ahí continuaremos Sinner.

C: *¿Está en el freezer Sinner?*

JM: Claro. Si vos has tenido la oportunidad de recorrer Sinner del principio hasta el final, es más o menos un camino que ha hecho y la última historia donde se reencuentra con Sophie puede continuar o no, no lo sé. Tengo 52 años, digamos que son unos cuantos ya, una respetable carrera "de bailarín y cantor, una orquesta típica, he pasado por muchos escenarios y qué se yo" y tengo ganar de seguir trabajando en esto. Con la ayuda de todas las cosas que me han sucedido, la colaboración de Sampayo y todo, he construído una especie de universo fantástico, más en el mundo del blanco y negro, porque aquí en color no me conocen demasiado, que vienen y me ofrecen meter historietas de universo y yo estoy muy contento•

CHARLAS EN EL PARQUE

por Rafael de la Iglesia

Acalorado mediodía de un domingo de diciembre. No sé que me hace sentir peor: la resaca que tengo de la borrachera de anoche, o la firmeza empecinada con que el sol irradia su calor sobre mi cabeza. Debí haberme traído mi gorrita de "Hate". El recorrido hasta el centro del Parque parece interminable y como siempre, me hago la misma pregunta: ¿estarán? Sí, ellos jamás faltan. El domingo en el Parque es una cita ineludible y obligatoria para la banda comiquera. Ahí los veo. Sentados en una de las tantas mesas y haciendo dos de las cosas que más los apasionan: jugar al tute y debatir distintos temas relacionados con la historieta. Me acerco, los saludo y aprovecho a sentarme en el asiento vacante. Hoy tengo ganas de jugar un partido.

_Me engancho, gente _digo quitándome la remera empapada en sudor.

_Bueno _se acomoda los lentes Marcelo,_ pero entrás con tres de la segunda porque la Papa tiene el monopolio de los puntos.

El susodicho, que no parece estar de muy buen humor dice: _Dale, Fernando, sacá los dos y empezá a mezclar de una vez.

_Pará, boló, dejame disfrutar un cachito de los puntos que te hicimos comer. Es un momento de gloria.

_Momentos de gloria son los que está pasando el Rojo, vieja _acota el plomo amargo de Pillorón que comienza por milésima vez a corear los cantitos de Independiente.

_Uuyyy, Pillorón, no rompas más que la Supercopa es historia antigua. El nuevo campeón es el Millo _le tiro yo.

_No sé, viejo, ustedes todavía no la ganaron y no son Rey de Copas como nosotros _dice Pillorón con un tono de superioridad, lleno de orgullo.

_Ay! Qué patéticos que son. ¿Desde cuándo tiene chapa ponerse a discutir de futbol, boló?_interrumpe la Papa haciéndose el intelectual.

_Lo que pasa es que cuando sos hincha de Racing _dice Marcelo con tono malvado_ jamás le podés encontrar sentido al futbol, Papa.

Miro mis naipes y estoy convencido de que será mi punto. Un ancho pelado, el tres y el doce de triunfo y ninguna otra carta con valor. Este va a ser un partido corto para mí.

_¿Vieron quién va a ser Batman en la nueva película? _pregunta Fernando mientras termina de acomodar sus cartas.

_Val Kilmer _contesta la Papa. _El mismo que hizo de Jim Morrison en The Doors.

_Bueno, por lo menos ya no va a ser Michael Keaton. Ese no podía hacer ni de Robin _dice Toni y sale con el ancho del triunfo.

_A mí me gustaba Keaton _comenta Marcelo. _Me parece que para representar a Batman no es necesario ser un superatleta ni el más fachero.

_Si, además a mí no me convence demasiado ese Kilmer _agrega Pillorón mientras falla la segunda mano. _Es muy carilindo y no me parece un gran actor.

_No sé, yo creo que lo fundamental en Batman es cómo está hecho el traje, lo que dice y cómo actúa. Si las cosas que le hacen decir y hacer son fieles al espíritu del personaje, a mí poco me importa quién sea el actor de turno _digo mientras logro llevarme con el doce de triunfo una mano casi sin puntos.

_Eso es cierto _mete Fernando,_ pero de todas maneras, el actor no puede ser cualquiera. Imaginate a Danny de Vitto haciendo del encapuchado. Resultaría bastante gracioso.

_Bueno, si, eso es bastante exagerado. Obviamente no puede ser cualquiera. El actor que represente a Batman tiene que tener ciertas características; tiene que dar para un buen Bruce Wayne... _y levanto con el ancho de espadas, asegurándome el punto.

_Lo peor de todo, es que a esta película no la dirige Tim Burton, que es un maestro _dice la Papa_El fue el principal responsable de que las dos primeras tuvieran el clima y la calidad que tuvieron.

_Eso era de esperar. No podés pretender que un director de la calidad de Burton se enganche en una serie de secuelas por más que sean de Batman. Eso, a la larga, le resta chapa -agrega Pillorón y repentinamente levanta una mano que le correspondía a Fernando.

_Es tu punto, Pillorón! _salta Toni, innecesariamente feliz.

_Uyyyy, qué forro _se lamenta Pillorón _Esto me pasa por discutir boludeces.

_No, eso te pasa por amargo! _ decimos todos increíblemente al unísono. Las risas invaden el Parque Rivadavia mientras empezamos una nueva mano. Sin importarnos el calor ni el futuro dolor que nos causará la radiación solar, proseguimos disfrutando de una tarde llena de naipes y amigos.

CORREO

Hola! Infinidad de cartas se han juntado en mi escritorio a lo largo de estas últimas semanas, así que les pido perdón a aquellos que, habiendo enviado su misiva en Septiembre, recién ahora la ven contestada en esta sección. Aprovechando el número extra, hoy tenemos cinco páginas, que ya mismo llenaremos con sus opiniones.

Estimado Andrés:
Ya que Diego no me contestó en Skorpio, espero tener más suerte contigo. Soy comiquero viejo, tengo 58 años, jubilado como director en la Escuela de Bellas Artes de Cosquín, donde dicté cátedras de dibujo, color, composición plástica, diseño gráfico e historia del arte. Me enteré de Comiqueando en Skorpio, pero aquí, en Cosquín, ni noticias. Finalmente la conseguí en la ciudad de Córdoba, a 50 km. de acá.
Pasando a otra cosa, te diré que, aunque en mi niñez y mi juventud me leí todo, el paso de los años me inclinó al buen comic para adultos, sobre todo con buenos guionistas y mejores dibujantes como todos los nuestros, con el Maestro Breccia a la cabeza, pasando por los extranjeros Fernando Fernández, Sergio Toppi, Moebius, Serpieri, Ortiz, González y tantos otros. A pesar de eso, leo Comiqueando y me trae buenos recuerdos de cuando compraba las viejas revistas de historietas con algunos superhéroes que todavía hoy sobreviven.
Sobre la revista te diré que el esfuerzo es mucho y, dentro de las posibilidades del medio, es de lo mejor. Diez puntos. Para mi gusto (y creo que para todos los comiqueros de mi generación) le faltaría más información sobre comic adulto y en la sección del Avechucho, comentar precios de publicaciones adultas del mercado nacional y español.
Para finalizar, propongo poner una sección de canje, aunque se cobren los avisos. Para los que quieran intercambiar material y comentarios, mi dirección es: Pedro Ortiz 571, Cosquín, Cordoba (5166). Me interesa conseguir el Drácula de Fernando Fernández, Creatura y Obsesión de Serpieri y obras de Alberto Breccia.
Sin más, un saludo cordial.

Carlos Domínguez. Cosquín.

Dibujo de Gustavo Sala

Bien, Carlos, un gusto contarlo entre nuestros lectores. Diego no pudo responder su carta porque (como seguramente habrá notado) hace varios meses que, por motivos ajenos a Diego, la Skorpio no publica notas ni correo de lectores. Además, le llegan tantas cartas que todavía no le tocó a la tuya. Respecto del comic adulto, le aseguro que compartimos mucho de sus gustos, pero casi siempre se trata de autores de producción muy espaciada y muy mal promocionada por las editoriales que suelen publicarlos. Eso hace sumamente difícil conseguir datos frescos y relevantes acerca de estos creadores cuya obra, repito, nos merece una enorme admiración. Muchísimas gracias por sus elogios y por viajar 50 kilómetros para comprar Comiqueando, una proeza digna de la canonización comiquera. Hasta pronto.

Javier Szapari, de Villa Adelina, dice que la revista es "una verdadera massssa" y se copa con Cazador, Robotech, Spider-Man y Star Wars. Respecto de los derechos de autor, Javier, te recomiendo que vayas al Registro Nacional de la Propiedad Intelectual que, si no me equivoco, queda por Tribunales. Lo de los laser-discs de Robotech te lo van a contestar con más seguridad en alguna comiquería que venda ese tipo de cosas. Gracias por tus afectuosas palabras y esperamos más cartas tuyas.

También agradezco mucho la carta de Juan Francisco Batalla, de Temperley, que nos felicita por la revista y en especial por el Suplemento X-Men, los comics de Cazador y la nota de los Ultraviolentos. Gracias, Juan, y hasta pronto.

Un habitual reincidente, Eduardo Parera, de Burzaco, dice que según su fuente de información, Punisher fue creado por Gerry Conway y John Romita y no por Ross Andru, como dijimos nosotros. Lo

cierto es que Romita presentó un diseño de personaje en base a la idea de Conway y Andru fue el encargado de dibujar la primera historia en la que apareció el personaje. Es obvio que Eduardo va a comprar Comiqueando toda su vida, porque se despide diciendo "Compraré la revista hasta que vea reirse a Gabriel "Cabeza" García", en clara adhesión al Fan Club del susodicho Príncipe de la Amargura.

Queridos Amigos de Comiqueando:
Una de las dudas que yo tenía sobre la revista se refería al criterio editorial que ustedes utilizan. Sin embargo, en El Salón de la Justicia del n.5 Andrés zanja perfectamente dicha cuestión. No quiero ser reiterativo y caer en el terreno de los elogios (todos muy merecidos) de la revista. Comiqueando es buena y punto.
Ahora bien, la pregunta es ¿Podría ser mejor?. Si y no. Si, podría ser mejor, pero no es problema de ustedes, sino de llevar adelante la revista en un país donde las condiciones no están dadas, sobre todo en lo que respecta a la presentación. No obstante, se les perdona. Y no, no podría ser mejor si tomamos en cuenta que su contenido es óptimo.
Paso a las críticas. Considero que la inserción de imágenes en gris por debajo de los textos es muy distrayente y no contribuye a la lectura. Hay que hacer algo con ello. Tambien encuentro que dedican muy poco espacio al comic europeo. ¿Es que ya no existe? ¿O ya no existe el lector de comic europeo? ¿O no hay lugar para incluirlo en la revista porque el insert de los X-Men es demasiado extenso?
Sin más que agregar, me despido de ustedes y aprovecho la ocasión para saludarlos y desearles toda la suerte.

Marcelo Borstelmann.
Mar del Plata.

Dibujo de Ignacio Fernández Paupy/Wonder Woman es © DC Comics

Gracias por tus elogiosos conceptos, Marcelo, y por tu extenso análisis acerca de la sofisticación, el elitismo y la innovación en el terreno de los comics en general y de la onda Vertigo en particular. En cuanto a tus críticas, los dibujos grisados al fondo nos gustan muchísimo y los vamos a conservar. Lo del comic europeo ya se lo aclaré a Carlos Domínguez, pero si con eso no alcanza, armate una respuesta a partir de tus dos primeras preguntas. Espero más cartas tuyas.
Otro amigo marplatense, Gustavo Sala, nos manda una carta en la que nos manifiesta su dolor por la poca bola que se le da (en Comiqueando y fuera de ella) a los autores y las revistas de comic europeo y a los grandes maestros que inventaron el Noveno Arte en las primeras décadas de este siglo. Gustavo se pregunta "Digamos que el comic europeo está muerto... pero... ¿debemos matarlo una y varias veces más con nuestra ignorancia? ¿Qué pasa hoy con el lector de comics? ¿O acaso en Comiqueando no hacen una nota de, digamos, George Herriman y su Krazy Kat por miedo a que el lector de X-Men o la Liga de la Justicia no entienda de qué se trata semejante obra de arte...?". Ante un planteo así, yo no puedo hacer más que pedir la opinión del resto de los lectores. ¿Qué quieren ver en estas páginas? ¿Menos super-héroes y más comic europeo? ¿Menos actualidad y más rescate de joyas clásicas? ¿O al revés? ¿O dejamos todo como está? Ustedes tienen la palabra. Y a vos, Gustavo, mil gracias por tu carta.

Estimado Accorsi:
Héteme otra vez aquí, con el simple objeto de molestarte. Te felicito nuevamente por la revista y te mando algunas críticas:
1) El Cazador es horrible. Cada vez peor. Esperemos que siga el mismo camino que el Niño Rodríguez. Sería bueno cambiarlo por historietas hechas por los lectores.
2) ¿Qué pasó con El Comic de Nunca Acabar, que decayó tanto?
3) La nota de los X-Men, excelente, pero...un poquitín larga, no?
4) Botticelli, hermano, perdoname. Lo tuyo es sublime. En el n.1 te enkilombaste mucho, pero el resto es bárbaro.
5) Accorsi, ¿cuál es la diagramación que aclamás en el n.5? Cada vez más dibujos y menos notas. Además, en el artículo de Shadowhawk hay un tremendo espacio blanco en el medio, no tiene final y no tiene firma.
6) Traten de ser más imparciales en las peleas editoriales como DC-Marvel, Record-Columba, etc. Recuerden que la calidad de

cualquier producto depende de que exista la competencia.
7) Que vuelvan Charlas en el Parque y los Reportajes!
8) Dr.Sax: Deje de usar esa exagerada y horrible jerga (lo suyo no merece el insigne nombre de lunfardo). El resto de la revista está muy bien, pero cuídense en los errores de redacción y ortografía, sobre todo en los prefijos como re, pos (y no "post"), archi, etc., que no llevan guión después de escritos (rebueno, posmoderno, archigalardonado, etc.).Chau y gracias.

Bruno Jorge

Observador como siempre, el amigo Bruno. Gracias por prestar atención a esos detalles, que a veces se nos escapan por obra y gracia del tremendo kilombo que es producir 60 páginas por mes. Respondiendo a tus críticas: 1) Sos de los pocos que no se bancan a Cazador. 2) Si fundamentaras qué es lo que te parece "decadente", te contestaría. 3) Nos planteamos escribir un informe exhaustivo sobre una serie que tiene más de 30 años de historia. Menos que esto, sería una tomada de pelo al tipo que quiere conocer esa historia. 5) Ya pedimos perdón por los problemas gráficos que tuvimos en el n.5. Y no es cierto que cada vez hayan menos notas. 6) ¿Desde cuándo Record y Columba están peleadas? Si a vos te parece que Skorpio y El Tony están compitiendo por el mismo segmento del público es porque hace tiempo que no las leés. 7) Charlas en el Parque está número por medio. Reportajes hay en todos los números. 8) El Dr.Sax tiene su estilo, que te puede gustar o no. A nosotros nos parece espectaculaaaaaar!. Gracias otra vez y volvé a molestarme cuando quieras.
Marcelo Prado, un talentosísimo dibujante de la Generación Subte del `86 (cuyo nombre omití involuntariamente en mi editorial del n.2) nos manda una extensa carta en la que, además de babear a mares recordando a Linda "Wonder Woman" Carter, dice cosas como estas:

Amigos Andrés y Héroes:
Como toda carta que empieza, uno no sabe qué mambo hacer. Francamente les mando un apretón de manos a cada uno porque, de corazón, Comiqueando es una buena revista, original, rara, instructiva y transgresora (jeje, ¿les gustaron los piropos?) Yo no soy muy ducho en la onda de comentar y calificar, por eso no me gusta ni criticar ni felicitar (se cae en una suerte de agrandar-destruir), pero realmente los aliento, en todo sentido, a seguir adelante. Lo curioso para mí es que nunca pensé que el universo de los yankis fuera tan...digamos "nacional" para los pibes. Eso sí, aprendí un montón, pero qué curioso, al número siguiente no me acuerdo ni jota de lo que leí. Para mí no tienen importancia Wolverine, ni Akira, ni Captain ni Cuantum ni Billikin, ni Kiwi-kikin...pero es atrapante la narrativa de los X-pertos autores de las notas. Para desgracia y fortuna de quien sea, yo soy de Skorpio y, hasta cierto punto, de la primera época de Fierro. En ese sentido, espero notas, análisis o entrevistas respecto de todo lo que atañe a ellas, por ejemplo, un reportaje a Lito Fernández (autor del memorable Precinto 56) o a Horacio Altuna (¿o ustedes lo despechan?).
Tengo un defecto: no soy consumista. Pero tengo una virtud: soy muy selectivo. Así es que pierdo la oportunidad de leer muy buenas revistas y por eso Mesa Redonda me parece fenomenal. Así descubrí a Animal Urbano n.3, un gran acierto en todo sentido. ¿Cómo puedo conseguir los ns 1 y 2?
Por último, excelente la tapa del n.5 (Uy! Prometí no felicitar...!!!) Chau y hasta la próxima.

Marcelo Prado. Villa de Mayo.

Gracias por tu carta, Marcelo, y por tus desmesurados elogios para con este pasquín. Si te copa la onda Fierro-Skorpio te habrá gustado el reportaje a José Muñoz. Para más adelante tenemos en carpeta, entre otros, a Cacho Mandrafina. Y a Altuna no lo despechamos. A mí, personalmente, sus historietas me resultan bastante reiterativas, pero lo rescato como al gran dibujante que es. Para conseguir las Animal Urbano te recomiendo escribir a Furor Historietas, Av Directorio 3435, Planta Baja, Capital. Diego Grillo Trubba te manda un abrazo y se volvió loco mirando las historietas que hicieron juntos, allá lejos y hace tiempo. No te pierdas!

Dibujo de Eduardo Parera/Sprint
es © John Byrne

Amigos de Comiqueando:
Me llamo Livio y la revista esa muy buena. Quisiera que le hagan un reportaje a Fontanarrosa y que publiquen una nota especial de Astérix.
El sábado 24 de Septiembre fui al Club del Comic para pedirle un dibujo a Alcatena y...vi sonreir al "Cabeza" García! Increíble, no? Lo del Fan Club del Cabeza suena bien. ¿De qué cuadro es, de Independiente? ¿Quién es su ídolo, Ernesto Sábato?. La verdad que ese tipo es un capo. Tendría que escribir en Comiqueando, en La Verdulería. Haría buena pareja con el Doctor Müle, que es un maestro.
Para todos los que quieran escribirme y hablar de comics, mi dirección es Larralde 5278, Villa Domínico, Pcia.Bs.As. (1874). Chau!

Livio Fortunato. Villa Domínico.

¿Así que decís haber visto sonreir al Cabeza García? Si, claro, y yo lo vi a Elvis Presley vendiendo tijeritas chinas en el Subte B... Fuera de broma, Livio, gracias por tu carta y me gustó la idea de Astérix. La de incluir al Cabeza en nuestro staff...no sé, dejámelo pensar. Si te sirve, te cuento que tu "ídolo" es de River y se copa más con Cortázar que con Sábato, aunque admira a este último por su infinita amargura. Hasta pronto.

Otro habitual reincidente, Ignacio Fernández Paupy, de Capital, dice que la pasó bárbaro en la fiesta del Club del Comic y felicita por Nabo, por el reportaje a Meglia y por el trabajo de Manco en El Comic de Nunca Acabar. Además nos reta por haber publicado un dibujo suyo con el nombre de otro lector. Mil perdones, Ignacio, no volverá a suceder.

Claudio Vázquez, también de Capital, nos agradece por haber publicado su dirección porque ya se está carteando con otros comiqueros. Además felicita por la nota de Robotech (tarde pero seguro) y agradece la recomendación de releer Batman, Año Tres antes de largarse con Un Lugar Solitario... De nada, Claudio, y volvé a escribir cuando quieras.

A Pablo Ferreyra, de Avellaneda, le gusta que digamos de frente que tal o cual revista nos parece chota, se copa con Cazador, adhiere al Fan Club del Cabeza García y hablando de El Comic de Nunca Acabar, dice "El que "fayó" fue Pablo Fayó. Su dibujo es una mierda". Pará la moto, Pablito. ¿Cómo "es una mierda"? ¿Qué clase de crítica es esa? Se puede fundamentar que tal o cual dibujante te gusta más o menos por tal o cual motivo, pero no decir "es una mierda". El Comic de Nunca Acabar es una sección realizada por profesionales y coordinada por profesionales. Con esos términos, no sólo lo estás insultando a Fayó (a mi juicio, un brillante artista, digno del mayor de los respetos) sino que también nos estás insultando a nosotros, que elegimos y supervisamos a los dibujantes que pasan por esta sección. Tenés tarjeta amarilla. Otra guasada como esta y tus cartas y tus dibujos te los va a publicar Magoya, okey? Demostrame que no sos un guanaco que lo único que sabe es insultar, escribiéndome otra carta donde fundamentes mejor tus opiniones.

Otra reincidente incorregible, Paula Gómez, también critica los dibujos grisados en el fondo y sospecha que los cambios producidos por Zero Hour no van a ser de su agrado. Además manda preguntas para el Oráculo y besos a toda la banda, que mucho agradecemos. Hasta la próxima, Pau, y hojeate algunos títulos de DC antes de dejarte bajonear por las postas que batimos nosotros.

Gustavo Paz, de Capital, "super-fan" de Marvel y avechucho declarado, dice que la revista está totalmente afianzada y que "la mega-nota de Crisis ayudó a esclarecerme las cosas". Además, me felicita por mis charlas en Planeta Comic. Mil gracias, Gustavo, y hasta pronto.

A lo largo de este último tiempo se me acumularon nada menos que tres cartas de nuestro asiduo corresponsal cordobés José Luis Boterberg, hiper-cebado de Cazador, que defiende a muerte la resolución del plot Liga de la Justicia vs.Despero, confrontando con la opinión vertida por Diego en la Mesa Redonda del número 5. Su carta más reciente dice:

Gente de Comiqueando:

Siii! Soy yo de nuevo. Tengo un montón de cosas que decirles, así que apuremos la cosa.

Ay, ay, ay! Estos dicen haber visto G-Force. Firma Diego N.Accorsi y dice así: "Sus vehículos de civiles se transforman en asombrosas naves futuristas, que al unirse formaban la poderosa nave Fenix". Alguien que más o menos haya visto G-Force sabe que los vehículos estaban insertados o alojados dentro del Ave Fenix. Por esta vez lo dejamos pasar, pero que sea la última.

Realmente, Hora Uno me parece una cagada (disculpen mi léxico). Los títulos que se destacan son, a mi juicio, Justice League, Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman, Spectre, Primal Force y REBELS '94. En el próximo se viene la linea Vertigo. Habrá que ver.

¿Saben una cosa? Ustedes me han inculcado el Comic Nacional. Y con respecto a eso, tengo una fábula para contarles.

"Habia una vez un comiquero que se había comprado dos números de Ediciones Zinco. Un dia se dirigió a la librería donde los había adquirido y al llegar, le preguntó al vendedor si le podía comprar o cambiar esas revistas. El vendedor le respondió: "Esos no se pueden cambiar ni vender". El comiquero se quedó con los números, pero juró nunca más volver a comprar algo a esa librería (excepto Comiqueando, que allí lo compra). Desde ese entonces, compra todo tipo de comics de su país". Moraleja: Si te van a cagar guita, por lo menos que quede en el país y no se vaya afuera.

Bueno, me despido de ustedes como siempre, diciéndoles que siempre los voy a apoyar de este lado, hasta que la muerte nos separe.

José Luis Boterberg.
Córdoba.

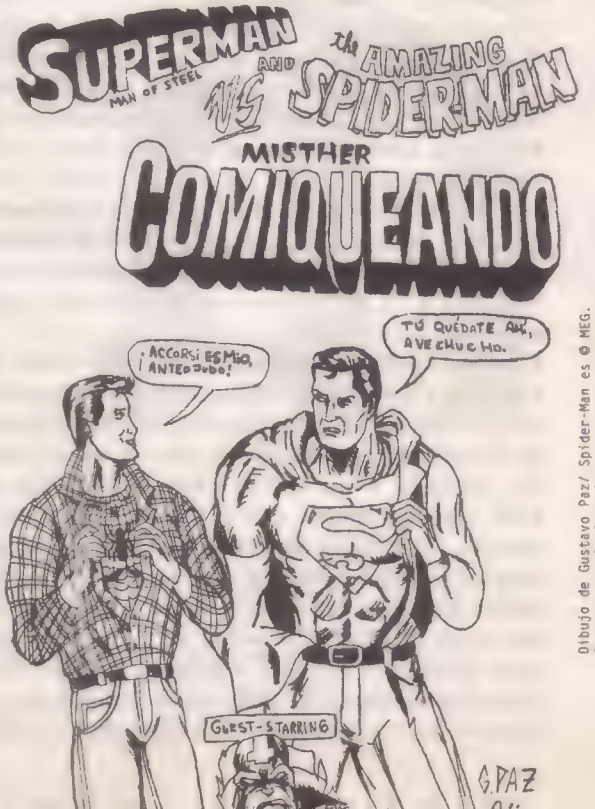
Gracias por tu carta, Jose Luis, y volvé a revisar tus videos de Fuerza G, porque Diego asegura que el Ave Fénix es el hovercraft más los otros cuatro vehículos (quizás, alguno sólo almacenado adentro). Respecto

de tu fábula...no sé si la entendí del todo bien, pero si la idea es recomendarle a los comiqueros que apoyen a las publicaciones nacionales y no a las gallegas, me sumo a la iniciativa. Lo de Hora Uno...creo que el tiempo dirá qué series cambiaron para mejor y cuáles fueron puro bombo publicitario. Seguimos charlando el mes que viene, cuando conteste tu próxima carta.

Licenciado Andrés Accorsi:
Haciendo un poco de memoria, podría decir que los comics me empezaron a gustar cuando tenía nueve años y, esforzándome otro poco, hasta podría asegurar que la primera revista que tuve en mis manos fue una D'Artagnan. Bueno, ahora tengo 21 años y estoy comprando las de Perfil y algún que otro álbum recopilatorio de clásicos que se publique por ahí (léase Bárbara, Buscavidas, El Ultimo Recreo, Alvar Mayor, etc.) Debo confesar que cuando vi el anuncio de la salida de Comiqueando en una de las de Perfil no sentí muchas ganas de salir corriendo a comprarla. Nunca fui muy fanático de Superman (aunque debo confesar que se me escapó un lagrimón cuando leí La Muerte de Ya-Saben-Quién), así que dejé pasar la número uno. Al poco tiempo, en una de mis contínuas visitas al Parque, encontré la número 2. ¿Todo sobre Robotech? ¿Los Elseworlds de Batman? ¿Qué más se puede pedir? Ah, sí, un comic del "main man" argentino. Demás está decir que, fiel a mi condición de cebado, volví a la semana por la número 1 y de yapa me traje la tres, que ya había salido.
Las secciones están bárbaras. Los reportajes son de primera. Agenden para el futuro a Grant Morrison, Neil Gaiman, Jamie Delano y Ricardo Barreiro. Me gustan mucho Charlas... y Mesa Redonda. No me gusta tanto la Página del Avechucho, debe ser que soy medio gil para los negocios. En cuanto al informe especial de los X-Men, les digo que me está viniendo bárbaro, ya que de Marvel leí poco y nada. Espero que me aclaren por qué hay tantos grupos con una X en el nombre (X-Force, X-Men, Patrulla-X, Factor-X). Lo único que pude sacar en limpio después de las complicadas explicaciones de algunos de mis amigos es que tiene que ver con las formaciones, o algo por el estilo. Cuando terminen con los X-Men podrían seguir con la Legión o con la Justice League de la Silver Age.
Por último, quisiera adherir a la propuesta del correo para que empiecen a aparecer las chicas comiqueras. Lo que pasa es que hasta ahora no he conocido ni a una minita que se cope con los comics y además, las grandes peleas con mi ex-novia siempre tenían a los comics como tema central. No soy el único, a mis amigos les pasa lo mismo. ¿Cuándo van a entender las chicas que los comics no son para pendejos? Es más, ¿cómo lo van a entender si nunca se pusieron a leer un Sandman, un Kid Eternity o una Orquídea Negra? Bueno, la corto porque no me quiero enojar. Si hay alguna chica comiquera que quiera cartearse conmigo, acá va mi dirección: Roosevelt 4516, PB Depto A, Capital (1431).
Me despido deseándoles lo mejor, mandando abrazos y avisándoles que reincidiré.

Christian Vivas. Capital.

Muchísimas gracias por los elogios, Christian, esta es otra de esas cartas que parece inventadas por nosotros. Me alegro que te tengamos atrapado con la intrincadísima historia de los X-Men y sí, los grupos que proponés vos son los que se barajan para ocupar ese espacio cuando terminemos con los X. Yo también espero que las chicas comiqueras se hagan cargo y, siguiendo el ejemplo de Paula Gómez, se hagan oír (o leer) más a menudo por estas páginas. Suerte y hasta la próxima.
Bien, alegre muchachada comiquera, esto se termina acá. Les pido mil disculpas a aquellos cuyas cartas no entraron en este número, sobre todo porque van a tener que esperar hasta Febrero para ver contestadas cartas que son de Octubre o Noviembre. Hasta mediados de Febrero, entonces, los dejo descansar no sin antes desearles un mega-verano a todo comic e invitarlos a mandar cartas, dibujos, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanotto y votos para los Top Ten y el Bottom Ten. Hay premios muy copados para sortear entre los que manden sus votos para armar los rankings '95 de Comiqueando. Chau!



Dibujo de Gustavo Paz/ Spider-Man es © MEG.
Superman es © DC Comics. y Cazador es © Lucas

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Por Hernán Botticelli

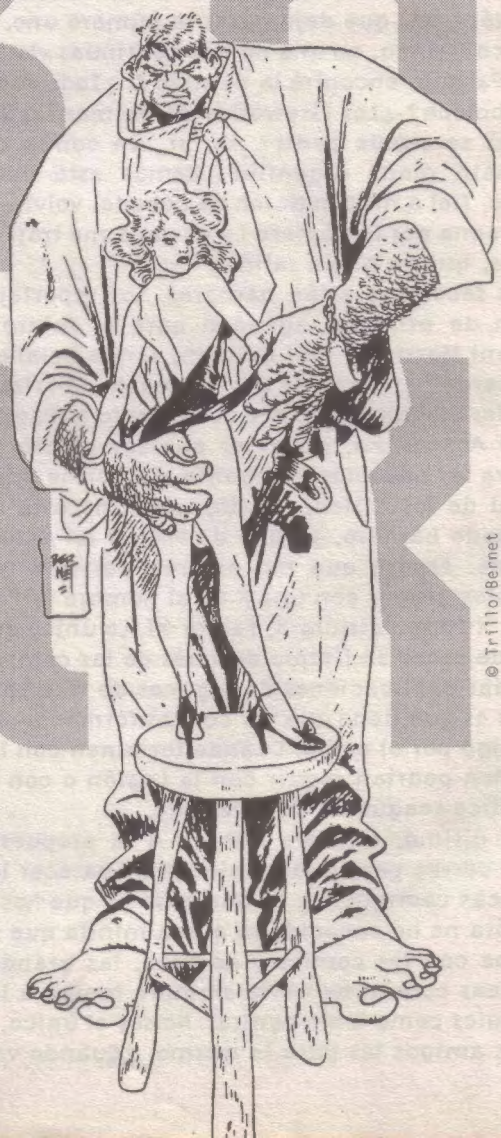
Soy el Narrador en Off y estoy aquí para contarles la historia de Light and Bold. No es que me agrade la tarea, pero mis editores insisten (y yo tengo que comer), así que ahí va. Imagínense ustedes a la más bella de las diosas del Valhalla, el paradigma de la belleza femenina, una hermosura tan delicada que opaca a las más ambiciosas definiciones. Se hace imposible describir a Light sin empezar a babear, jadear y polucionarse los pantalones. Entrenada por una organización de espías, nuestra monumental Light es totalmente insensible. Sí! Así es, la bellísima Light NO SIENTE NADA FISICO NI EMOCIONAL! Un auténtico cubito de hielo con curvas insensible a todo. No hay derecho, señor, qué desperdicio! Por otro lado tenemos a Bold. Bold es algo así como un enorme y torpe mastodonte, sensible y bestial. Un gigantesco monstruo ingenuo que destroza todo a su paso, una mole de tres metros de brutales músculos destructivos y amarga soledad. Bold es un asesino a sueldo que lee poesías y llora oculto en su cuarto.

Francamente preferiría olvidar cómo se conocieron, pero los editores insisten con que el sexo vende (onanistas!), así que ahí va. Estos idiotas de la organización de espías (estúpidos aprendices de KAOS) no tuvieron mejor idea que contratar a Bold como prueba final de la insensibilidad de Light (pobrecilla). Luego de algunas quebraduras (que el mamut propinaba disculpándose a cada rato) nació en la mujer, por primera vez en su vida, un sentimiento (no, no fue asco), un sublime sentimiento que despertó sus pasiones dormidas y liberó la avalancha de emociones reprimidas en el rústico espíritu de Bold. Este sentimiento fue AMOOOR! (Puaj! ¿Cómo pude escribir eso?! No es justo, Señor! Tan angelical belleza enamorada de tan grotesco bestiajo). El encuentro acabó en una revolcada apoteótica (Insisto! No es justo! Ellos curtiendo a lo bestia y yo aquí clavado!) y jurándose amor eterno.

Mientras tanto, la organización espía armó su plan para dominar el mundo (Suena conocido, no?) y sólo a unos ineptos como ellos se les pudo ocurrir mandar a Light a una misión suicida sin alertarla y, lo que es peor, a espaldas de Bold. Así fue como, con el plan en funcionamiento, la Tercera Guerra Mundial a punto de estallar y Light atrapada y sometida por la CIA (Ahhh! Ella toda desnuda y yo sin poder tocar!), los capos de la organización se pusieron a festejar a los gritos (como todo buen villano debe hacer), ¿adivinen al lado de quién? Siii! De nuestro contrahecho coloso enamorado que ahí nomás, ciego de furia, los cagó a todos a balazos. Y allí se fue el mastodontosaurio a rescatar a su dama. La CIA frunció el upite ante la bestia y ciertas pruebas de chanchullos internos, y la feliz pareja se encontró en un ardiente y torrido abrazo (Jadeo...aah...babeo...ahh!).

Seguramente querrán saber cómo acabó esto (ah, degeneraditos... libidinosos como yo...je-,je). Light y Bold decidieron vivir en una choza en Irlanda mientras destruían un auto a fifazos (Argh! Cómo lo envidio!). El barco que los conducía allí naufragó debido a la intensidad de sus revolcones sexuales (Grr! Lo odio!). Toda la primera semana en la choza... ¿a qué creen que se dedicaron? Dale que dale sin parar! (Aaarff-...graaa...aah!) ¿Y el resto de los días? Fuqui-fuqui a toda hora! (Grrrr...roarr...guurg!), todo el tiempo chaca-chaca, meta y ponga (Rrraagh-...gugga...aaaarggh!)

"Aquí acaba el relato del Narrador en Off antes de ser internado en el manicomio por exceso de rabia libido-lactosa con fijaciones sexopatológicas alucinatorias profundas".



© Trillo/Bernet

TUTEMANIA

Cuarta y fundamental entrega, ya que las vacaciones multiplican las posibilidades de reunirse con los amigos y practicar.

Varias veces a lo largo de las entregas anteriores, habrán notado que dijimos que los PUVs en juego a lo largo de cada mano son 130. Sin embargo, sumando los PUVs de los cuarenta naipes, sólo tenemos 120. La diferencia está marcada por las Diez de Ultima, es decir, por los 10 PUVs extra que suma aquel jugador que levanta la última vuelta de cada mano. Independientemente de la cantidad de PUVs marcada por los naipes que levante, e independientemente de estar tratando de ganar A MAS o A MENOS, el jugador que levanta la última vuelta (compuesta, jugando de a cuatro, por cuatro cartas), debe sumar a sus PUVs los 10 que valen las Diez de Ultima. Esto es un arma de doble filo, importantísima para aquel que intenta ganar A MAS y potencialmente letal para aquel que intenta ganar A MENOS.

Otro recurso fundamental para el jugador que intenta ganar A MAS (es decir, ser el que más PUVs reúne) son los Cantos. Si un jugador tiene en la mano el Rey y el Caballo de un mismo palo (y está tratando de ganar A MAS) tiene la opción, con sólo levantar una vuelta, de cantar las Veinte. Es decir, si tiene el Rey y el Caballo de Copas cantará "Veinte en Copas" y así con los distintos palos. El único requisito para emitir el Canto es tener el Rey y el Caballo en la mano DESPUES de haber levantado una vuelta. No se puede cantar luego de levantar una vuelta con el Rey o con el Caballo en cuestión. Una vez formulado el Canto, la base de PUVs en disputa se eleva a 150, un dato importante para el conteo de los PUVs que se realiza una vez finalizada la mano para determinar quién ganó A MAS, quién ganó A MENOS y a quién le corresponde el PUC.

Con el mismo sistema, pero con efectos más confundentes para el que logra cantarlas, están las Cuarenta. Para cantar las Cuarenta (y sumarse 40 PUVs) hay que tener en la mano, DESPUES de haber levantado una vuelta, el Rey y el Caballo del Palo Triunfo. La aparición de las Cuarenta eleva la base de PUVs en disputa a 170.

Además un mismo jugador puede cantar, en una misma mano, las Cuarenta y una o varias Veintes, dependiendo de que logre levantar varias vueltas sin la necesidad de jugar los Reyes y los Caballos que se combinan para permitir los Cantos. En una misma mano pueden aparecer (en poder del mismo o de distintos jugadores) las Cuarenta y hasta tres Veintes. En este caso (bastante improbable) la base de PUVs se elevaría a 230.

Los Cantos son un recurso muy útil para aquel que intenta ganar A MAS y, por ende, aquellos que estén compitiendo por ser el jugador que más PUVs reúne, intentarán forzar a los demás a jugar sus Reyes y sus Caballos, para frustrarles la posibilidad del Canto. En el próximo número, más Tutemanía.

CROSSOVERS

Despedimos un año y empezamos otro con **The Children's Crusade** (DC/ Vertigo, 1993). Este es el listado de crossovers, en el exacto orden en que deben ser leídos. Los crossovers son poquitos, pero buenos.

1) The Children's Crusade n 1.
2) Black Orchid Annual 1.
3) Animal Man Annual 1.
4) Swamp Thing Annual 7.
5) Doom Patrol Annual 2.
6) Arcanna, The Books of Magic Annual 1.
7) The Children's Crusade n 2.

© DC Comics

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Doble entrega esta vez, ya que saludamos a los cumpleañeros de Diciembre y Enero. A todos ellos, muchas felicidades y, como siempre, no decimos cuántos cumplen para no mandarlos en cana.

DICIEMBRE
1/12: Serge Le Tendre.
4/12: Regis Loisel.
6/12: Pilo Bravo.
8/12: Erik Larsen.
10/12: Dan Spiegle.
11/12: John Buscema y Didier Comés.
12/10: Jacques Ferrández y René Petillon.
16/12: Leonardo Manco.
17/12: Edika.
20/12: Rubén Pellejero.
21/12: John Severin.
24/12: Joost Swarte y Vittorio Giardino.
26/12: Daniel Paz, Pablo Sapia y Edu Molina
27/12: Tati.
31/12: Steve Rude y Patrick Cothias.

ENERO
1/1: Raúl Fortín y Jean-Claude Denis.
2/1: El Tomi, Lynda Barry y Don Heck.
3/1: Claudio Ramírez, Andreas y André Franquin
4/1: Pancu, Peni y Arno.
9/1: Marcelo Dupleich y Frank Margerin.
11/1: Mauro Cascioli y Sam Kieth.
12/1: Joe Quesada.
15/1: Max Cachimba.
16/1: Jean Van Hamme.
17/1: Niño Rodríguez y Georges Pichard.
19/1: Landrú y Joe Staton.
20/1: Bill Grifith.
22/1: Lucas.
23/1: Horacio Lalia y Klaus Janson.
24/1: John Romita y Lorenzo Mattotti.
25/1: Shotaro Ishimori y Reiji Matsumoto.
26/1: Agustín Comotto, Jules Feiffer y Sal Buscema.
27/1: Ignacio Noé y Frank Miller.
30/1: Denys Cowan.

ANARKOMIX

Si! Llegó la hora de presentar los rankings definitivos del año '94! Los rankings que se armaron con tu voto y que, como ya anticipamos el mes pasado, empiezan de cero

MEJOR REVISTA

1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Incredible Hulk (Marvel)
3. Spectre (DC)
4. Legion of Superheroes (DC)
5. Savage Dragon (Image)
6. Hellblazer (DC/Vertigo)
7. Spawn (Image)
8. Power & Glory (Bravura)
9. Danger Unlimited (Dark Horse)
10. Hate (Fantagraphics)

© DC Comics

MEJOR PERSONAJE

1. BATMAN (DC)
2. Hulk (Marvel)
3. John Constantine (DC/Vertigo)
4. Joker (DC)
5. Spawn (Image)
6. Death (DC/Vertigo)
7. Miracleman (Eclipse)
8. Groo (Image)
9. Cerebus (Aadvark-Vanaheim)
10. Buddy Bradley (Fantagraphics)

© DC Comics

© Todd Mc Farlane

MEJOR DIBUJANTE

1. TODD MC FARLANE (Spawn)
2. Frank Miller (Sin City)
3. John Romita Jr. (descansando)
4. George Pérez (Ultraforce)
5. John Byrne (Next Men, Babe)
6. Jim Lee (descansando)
7. Erik Larsen (Savage Dragon)
8. Dan Brereton (The Nocturnals)
9. Norm Breyfogle (Metaphysique)
10. Jae Lee (Hellshock)

GUIONISTAS

1. NEIL GAIMAN (Sandman, Angela)
2. Frank Miller (Sin City)
3. Peter David (Hulk, Aquaman)
4. John Byrne (Next Men, Babe)
5. Alan Moore (From Hell)
6. John Ostrander (Spectre, Bishop)
7. Grant Morrison (The Invisibles)
8. Mark Waid (Flash, J.L.Task Force)
9. William Messner-Loebs (Wonder Woman, The Maxx)
10. Garth Ennis (Demon)

XTOPTENS

en el '95! Este es el mejor momento para votar! Y encima te podés ganar premios! Anotá: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (1427). Mandá tu carta y armá los Top Tens del '95!

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Next Men, Babe)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Howard Chaykin (Power & Glory)
5. Sergio Aragonés (Groo the Wanderer)
6. Peter Bagge (Hate)
7. Matt Wagner (Grendel)
8. Keith Giffen (varios proyectos)
9. Dave Sim (Cerebus)
10. Erik Larsen (Savage Dragon)

© Frank Miller

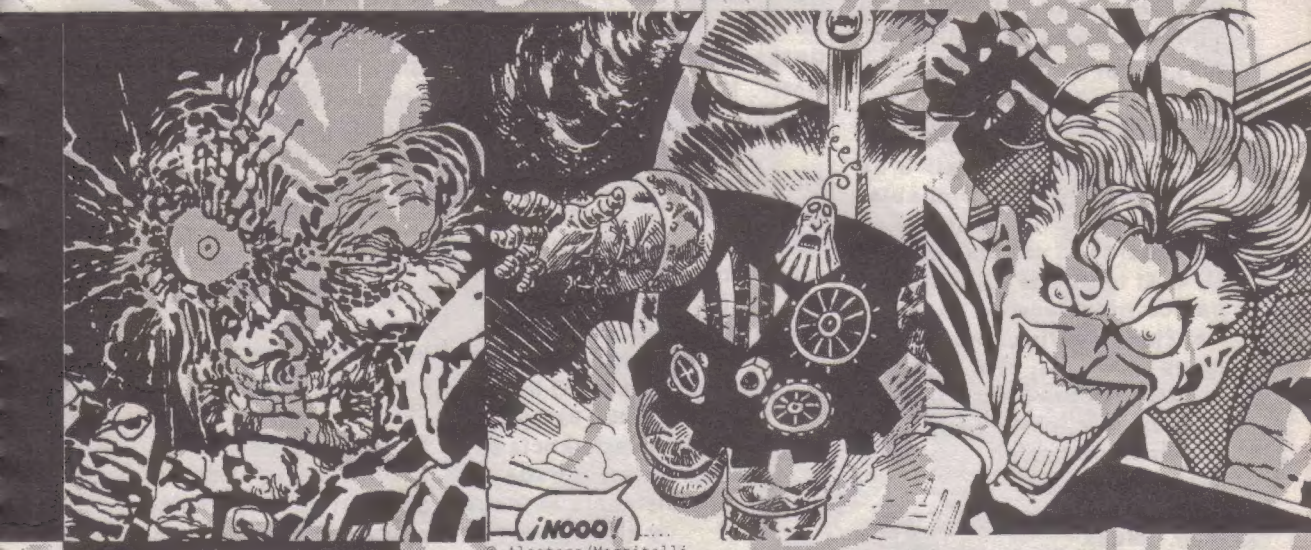
MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Skorpio, Marvel)
2. Carlos Meglia (Irish Coffee, Cybersix)
3. Enrique Breccia (Skorpio)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez, Olivetti y Cascioli)
5. Eduardo Risso (Crash)
6. Leonardo Manco (Marvel)
7. Pez (varios proyectos)
8. Cacho Mandrafina (Nippur)
9. Juan Zanotto (Skorpio)
10. Jorge Zaffino (Marvel, Destroyer)

MEJOR VILLANO

1. JOKER (DC)
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Lex Luthor (DC)
5. Catwoman (DC)
6. Thanos (Marvel)
7. Dr.Doom (Marvel)
8. Time Trapper (DC)
9. Doomsday (DC)
10. Two-Face (DC)

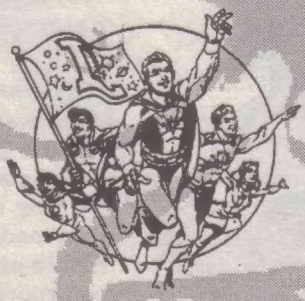
© DC Comics



© Alcatena/Mazzitelli

MEJOR GRUPO

1. LEGION OF SUPERHEROES (DC)
2. Next Men (Dark Horse)
3. Legionnaries (DCI)
4. Justice League (DC)
5. X-Men (Marvel)
6. Pantheon (Marvel)
7. Outsiders (DC)
8. Freak Force (Image)
9. Team Titans (DC)
10. Freex (Univers)



© DC Comics

Por si les interesa, les contamos que Neil Gaiman ganó en su categoría con lo justo y Sandman y Frank Miller se impusieron por un margen muy pequeño, mientras que Quique Alcatena y la Legion triunfaron con bastante comodidad y Batman, Joker y Todd McFarlane ganaron por afano, a años luz de los que quedaron segundos. Es realmente asombroso ver que los ocho ganadores son exactamente los mismos ocho que nosotros colocamos al tope de cada uno de los rankings cuando los lanzamos. Es evidente que nuestros gustos coinciden bastante con los de los votantes. Y hablando de votantes, ¿qué esperás!. Mandanos ya tu voto para los Top Tens del '95, que esta vez los armás vos. ¿Habrá reelección para estos ocho ganadores? La respuesta está en tus manos.